

TOP SECRET

cena 18.000

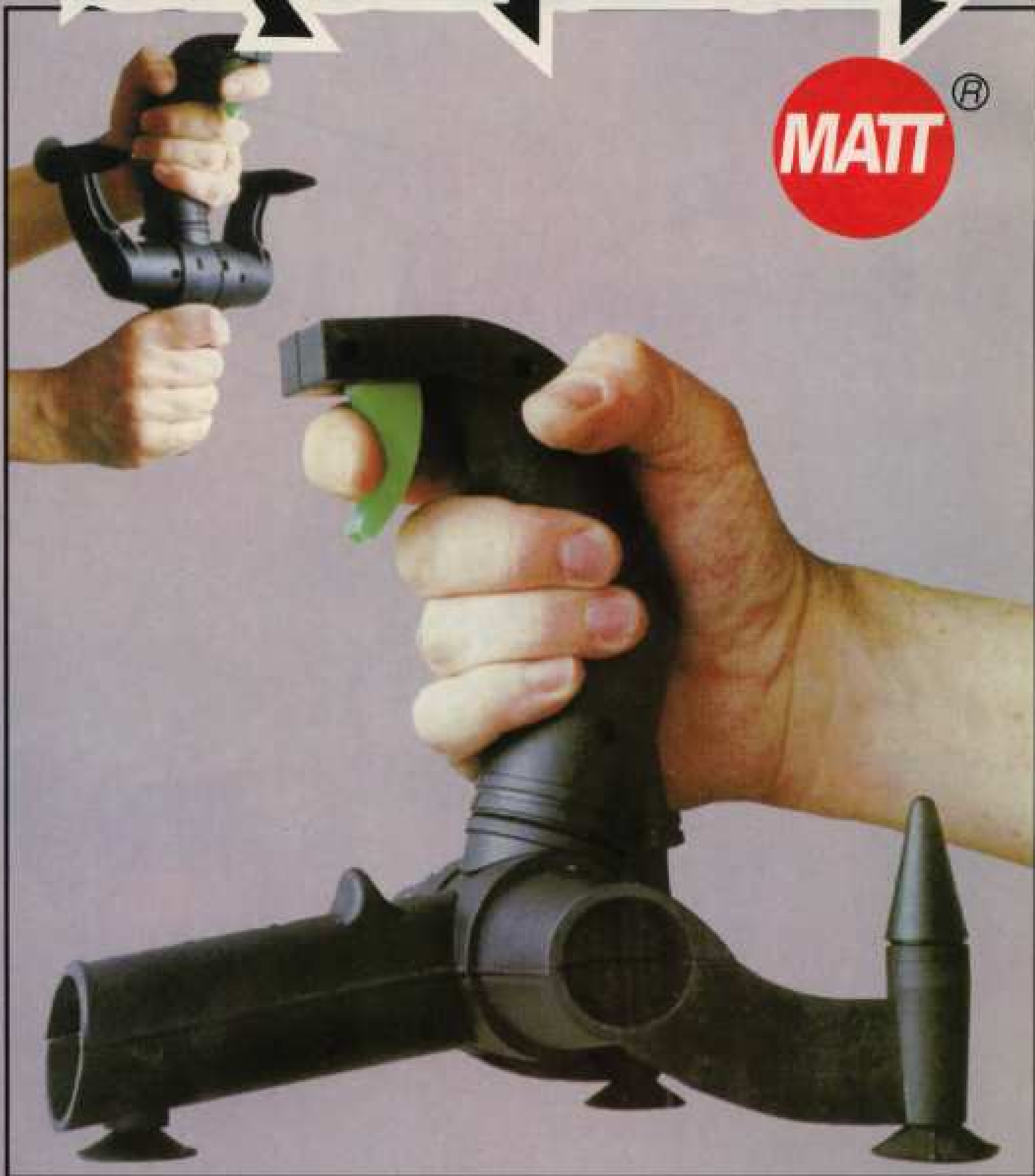
32

11

15.000.000.000
stron
na piętnastomiliardolecie
Wszechświata

Colonization
QUARANTINE
Franko

skorpion



Przedsiębiorstwo Techniczno - Handlowe MATT

90-302 Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 36 59 24, fax (0-42) 36 84 33, tlx 885770 matt pl.

- OFERUJE**
- joysticki SKORPION ● joysticki MATT (standardowe i z autofire'm) ● testery do joysticków
 - interface'y NINTENDO (zastosowanie joysticka stykowego do gry NINTENDO)
 - interface'y IBM (zastosowanie joysticka stykowego do komputerów typu IBM)
 - przedłużacze do joysticków (2 - 6m) ● przedłużacze do joysticków i myszy (0,1 - 2m)
 - przedłużacze do pistoletu NINTENDO i joysticka IBM (2m)
 - pokrywy na klawiatury ● naklejki na dyskietki ● inne akcesoria komputerowe

Hurtowniom atrakcyjne formy współpracy

Łunochod
cy coś
innego...?

menu



Targi	4
Dracula	8
Robinson Requiem	9
Quarantine	10
Kajko i Kokosz	12
Subwar 2050	14
Space Simulator	16
Battle Bugs	17
Alien Legacy	17
Lord of the Realm	18
Colonization	20
Breakthru	22
Maddog 2 – The Lost Gold	24
Who Shot Johnny Rock	24
Critical Path	24
Icarus	25
Sky Roads	25
Stunty in the Wild West	26
Cover Girls Strip Poker	26
Casino Girls Video Poker	26
Robin Hood	27
Franko	28
Discer	29
World Championship Squash	29
Championship 3D Snooker	30
Pierre le Chef	30
Trener	31
Earth's Moon, Banshee	33
TS Shareware	38
Pegasus, Nintendo i inne	46
Opowiadanie	48
1942	50

REDAKCJA:
Warszawa 00-687, ul. Wspólna 61
tel. (0-21) 621-12-05

REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski

REDAGUJE ZEPSÓŁ

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:
Marcin Baryłka, Piotr Gawryśak,
Piotr Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr
Leszczyński, Dariusz Michałek (korekta),
Rafał Płaska, Marek Potraś, Aleksey
Uchanski, Maciej Wiewiórek, Dobrochna
Badora-Zawadzka (oprac. graficzne)

WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK
ul. Rapperswilska 13
03-955 Warszawa (0-21) 617-56-78

Dział reklamy: (0-21) 617-50-70

DTP: Studio J&K s.p.a. 24-95-43

Druki: Zakłady Graficzne sp. z o.o.
ul. Słowackiego 41 03-95-14
Reklama: nie odpowiada
za błędy ogłoszeń.

Nakład: 130 000 egz.

Dyktor Redakcyjny
– czworek 15-18

BBS: 24h, +48 (2) 6788763
2-480/25, 144-4801/8

Wolasy na prenumeratę przyjmuje
"RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950
Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto:
PKO XIII Oddział Warszawa 370044-
1195-139-11

© Wydawnictwo Bajtek 1994

GRA	SCREEN
1942	PC 50
Alien Legacy	PC 17
Banshee	Amiga 1200 33
Battle Bugs	PC 17
Breakthru	PC 22
Casino Girls Strip Poker	PC 26
Championship 3D Snooker	CGA 30
Colonization	PC 20
Cover Girls Strip Poker	PC 26
Critical Path	PC 24
Discer	Amiga 28
Dracula	PC 8
Franko	Amiga 28
Icarus	PC 25
Kajko i Kokosz	PC 12
Lord of the Realm	PC 18
Maddog 2 – The Lost Gold	PC 24
Pierre le Chef	Amiga 30
Quarantine	PC 10
Robin Hood	CGA 27
Robinson Requiem	PC 9
Stunty in the Wild West	PC 26
Sky Roads	PC 25
Space Simulator	PC 16
Subwar 2050	PC 14
Trener	CGA 31
Who Shot Johnny Rock	PC 24
World Championship Squash	CGA 29

CO NOWEGO?

Halloween w Polsce?

Neooczekiwanym zarządzeniem losu redakcja nasza nie otrzymała w tym roku Nagrody Nobla. Mimo, iż byliśmy zdecydowanym faworytem jury postanowiło przyznać tym razem nagrodę z teorii gier, co skutecznie pogrzebało nasze szanse. Z praktyki gier byliśmy bowiem absolutnym pewniakiem. Mniej nadzieje, że szanowne jury zreflektuje się za rok.

Przechodząc do polityki nieco mniejszego kalibru trzeba zauważyć nieśmiałą torpoczętą przedniej strazy nadchodzącej awangardy okresu świątecznego. Objawia się to wzmożonym ruchem na giełdach komputerowych oraz bogatszą niż zwykle ofertą rodzimych dystrybutorów legalnego softu (por. strona 6). Jeśli wszystkie ich zapowiedzi zostaną zrealizowane, będzie w co grać aż do następnego ECTS-u.

Na naszym redakcyjnym podwórku tymczasem, jak zwykle, praca wre. Nie dlatego zresztą, że ktokolwiek ma kiedykolwiek jakąkolwiek potrzebę robienia czegośkolwiek, ale musimy udawać że pracujemy, by mogli udawać, że nam za to płacą. Taka konwencja.

Emil został ostatnio skazany na pojście po rozum do głowy. Jako człowiek światowy, a może nawet światły, wybrał Uniwersytet. Wyrok jest wykonywany zaocznie. Alex z Gawronem zaczęli wyjęzione prace na dyskietkę shareware. Dotychczasowy podział obowiązków zakładał, iż Alex pracuje, a Gawron się należa. Alex uważa, że w ten sposób każdy robi to, co umie najlepiej. Nie wszyscy jednak podzielają to zdanie. Wszyscy (acz nieoficjalnie) zgadzają się natomiast z Alexem w kwestii zrobienia kącika Jest Erotycznie, co zaproponował jeden z Czytelników. Dobrochna z nudów zaczęła robić kalendarz na przyszły rok. Wszyscy czekają czy w niego walnie. Jeśli Maczłny dopuści owoce jej pracy (rako) twórczej będą do obejrzenia w kolejnym numerze TS.

Za podsumowanie sytuacji ogólnej niech posłuży sentencja zaczerpnięta z jednej z najgłębszych ksiąg na naszym globie, która brzmi: "Płynie rzeka Heraklita, a ludzie moczą w niej nogi".

*Parafowali uroczystie
w święto Halloween,
u nas nie obchodzone,
ale walne od pracy
Emilus*

*Sir Haszak
(wszyscy na nagrobkach)*

W poprzednim numerze Sir Haszak podał pierwszą część zapowiedzi gier jakie mają się ukazać. W tym numerze na moje barki spadła podanie drugiej części. Liśta jest długa, a nawet ciężka, czyli powinienem już zaczynać. I tak firma:

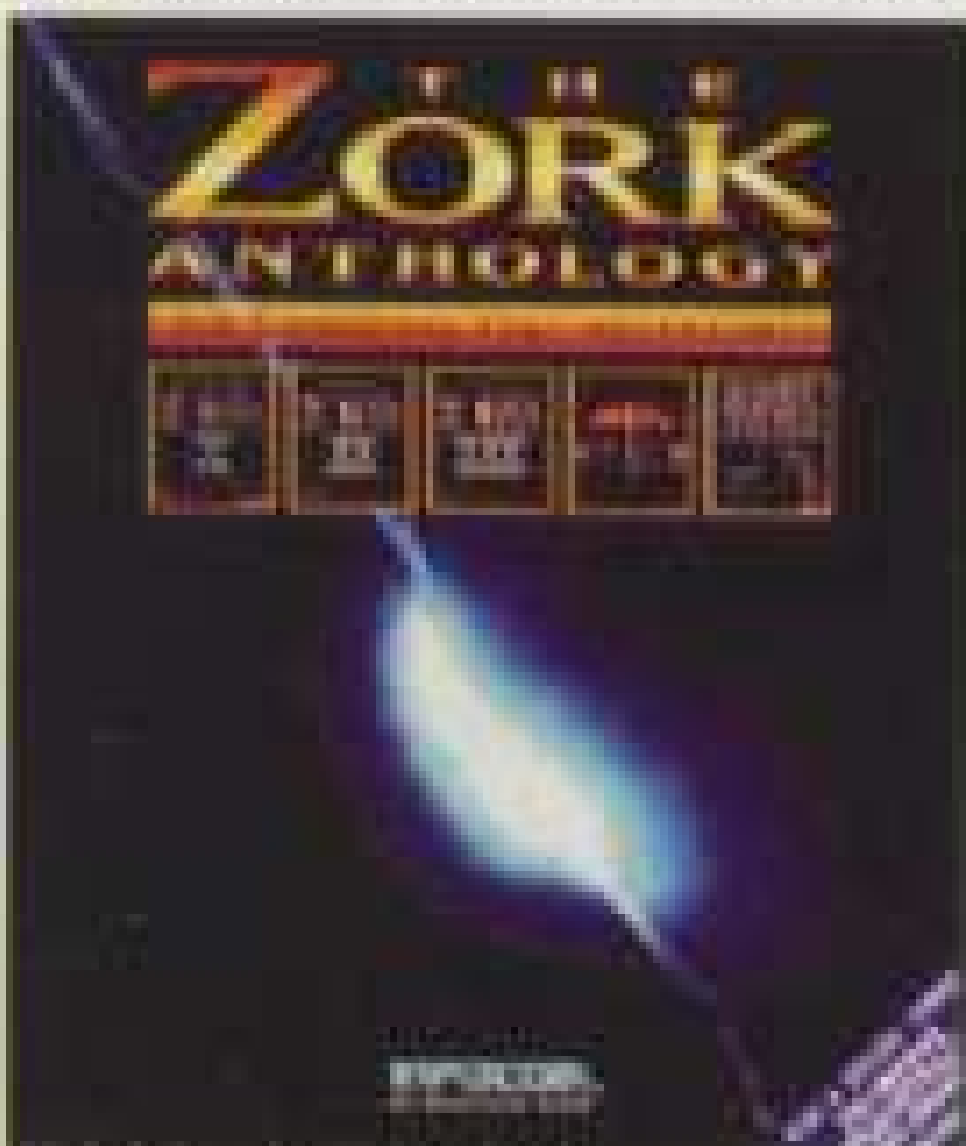
ACTIVISION

Zapowiedziała, a na targach pokazała gralną wersję filmu LAWNMOWER MAN (po polsku: Kosiarz Umysłów). Gra jest kontynuacją akcji filmowej. Gracz będzie miał



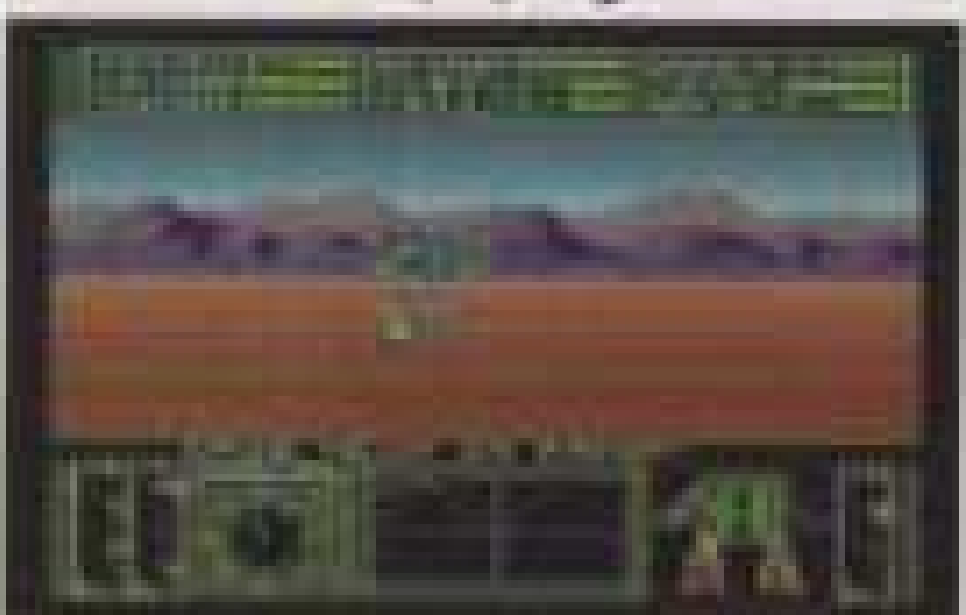
LAWN MOWER MAN

możliwość pojedynkowania się w przestrzeni wirtualnej, rozwiązywać zagadki umysłowe, przedstawione w formie układanek i łamigłówek. Mówiąc krótko: mnóstwo różnorodnej rozrywki. Grafika fantastyczna - widziałem (wychodzi na: PC CD-ROM, SEGA w ostatnim kwartale 1994). Na początku



ZORK ANTHOLOGY

października firma ACTIVISION wydała pakiet CD (na PC i Macintosh) pt. ZORK ANTHOLOGY. Zawiera on pięć gier z serii



MECH WARRIOR II THE CLANS

ZORK-ów - coś dla smakoszy przygodówek. Kolejny produkt, który już powinien być na rynku: Mechwarrior II: The Clans (PC, SNES). Jest to gra jedyna w swoim rodzaju, walczysz robotem bojowym, po zęby uzbrojonym we wszelkiego rodzaju broń (rakie ty, lasery i inne), całość przedstawiona w grafice 3D - coś wspaniałego.

ELITE

Wyciągi samochodów terenowych, to pierwsze co proponuje nam ta firma. Gra pt. POWERSLIDE dostarczy miłośnikom szybkich samochodów wrażeń już w listopadzie (PC, PC CD-ROM, 3DO, SNES). Grafika 3D, dobra



VIRTUOSO

oprawa muzyczna, różne "bryki", ot, szarpanina na torze. Na koniec listopada, coś dla miłośników muzyki rockowej. W grze VIRTUOSO, będziemy mogli wcielić się w gwiazdę rock - ową 21 wieku, gdzie rock n'roll i przestrzeń wirtualna to ucieczki od posępnej szarej codzienności. VIRTUOSO zostanie wydany na PC CD-ROM oraz 3DO, tak więc będzie obdarzony realistyczną grafiką 3D, no i wspaniałą rockową muzyką.

DISNEY SOFTWARE

Filmowy sukces THE LION KING zaowocował wydaniem gry



THE LION KING

pod tym samym tytułem. Na razie tylko na SNES i SEGA, ale wkrótce i na PC. Będzie to kolorowa



GARGOYLES

platformówka, ale mająca w sobie wiele uroku - szczególnie polecam młodszemu graczom (wchodzi na rynek w listopadzie). Na jesień 1995 roku zapowiedziana została gra GARGOYLES. Ma to być hit sezonu, jedyna w swoim rodzaju orgia wspaniałych animacji z niesamowicie barwną grafiką - pożyjemy zobaczymy.

GREMLIN INTERACTIVE

To już 10 lat prosperowania firmy Gremlin! Oprócz tego, że rozwinęli się do rozmiarów olbrzymie-



JUNGLE STRIKE

go koncernu, należy dodać, że została zmieniona nazwa na GREMLIN INTERACTIVE LIMITED (dawniej Gremlin Graphics Soft.) oraz zmieniony znak firmowy. Mimo okrągłej rocznicy nie spoczęli na laurach i wyglądają na to, że zabrali się do pracy z jeszcze większym zapałem. W październiku

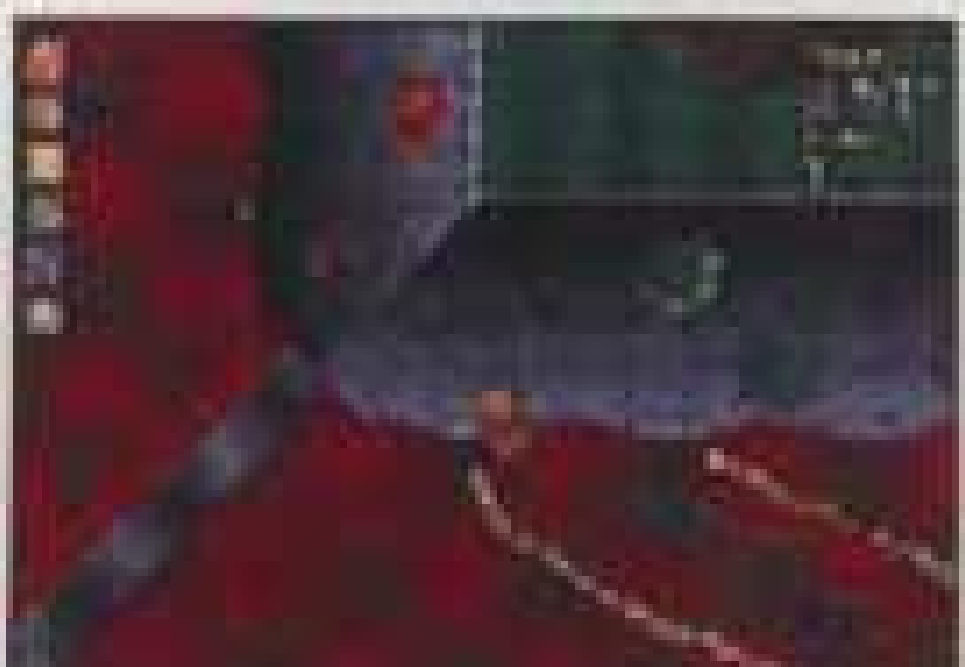


TOP GEAR 2

wyszła już trzecia część PREMIER MANAGERA (Amiga 500/600/1200 oraz PC). W listopadzie ukaże się kontynuacja Desert Strike'a, pt. JUNGLE STRIKE (PC, PC CD-ROM). Wtedy też będzie dostępna szalona gra wyciągowa TOP GEAR 2 (wszystkie Amigi). Na koniec roku szykowana jest gra SUPSTREAM będąca przeniesieniem tradycyjnych wyciągów samochodowych, w przyszłość (2015 rok). Mało tego wyciągi te odbywają się w powietrzu, a naszymi bojami są latające cudactwa (PC, PC CD-ROM).

CODEMASTERS

Dla miłośników wyciągów małymi żelaznikami, "mistrzowie ko-



MICROMACHINES 2

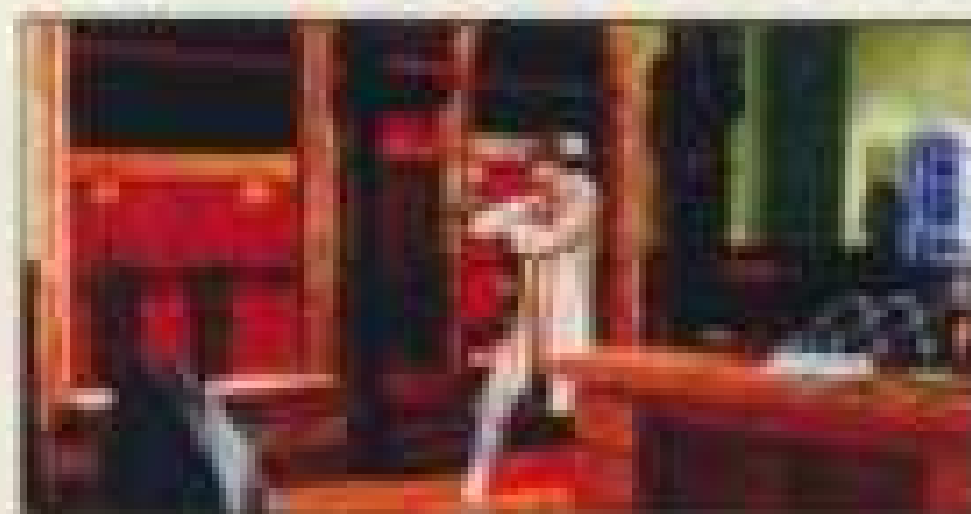
CO NOWEGO? TARGI!!!!!!!!!!!!!!!

będzie to wyłącznie wersja CD i zajmować będzie ponad 500 MB - na razie były to tylko płyty. Ale



SPECTRE VR

zamiast szóstej części zostanie wydana gra HEROES OF MIGHT & MAGIC, w której będziemy odgrywać rolę jednego z władców, który konkurując na arenie polityczno - gospodarczej musi załadować całą krainą (początek 1995, PC). Strategie to coś dla Haszaka, już jest dostępna wersja dyskietkowa, a wkrótce będzie compactowa gry IRON CROSS.

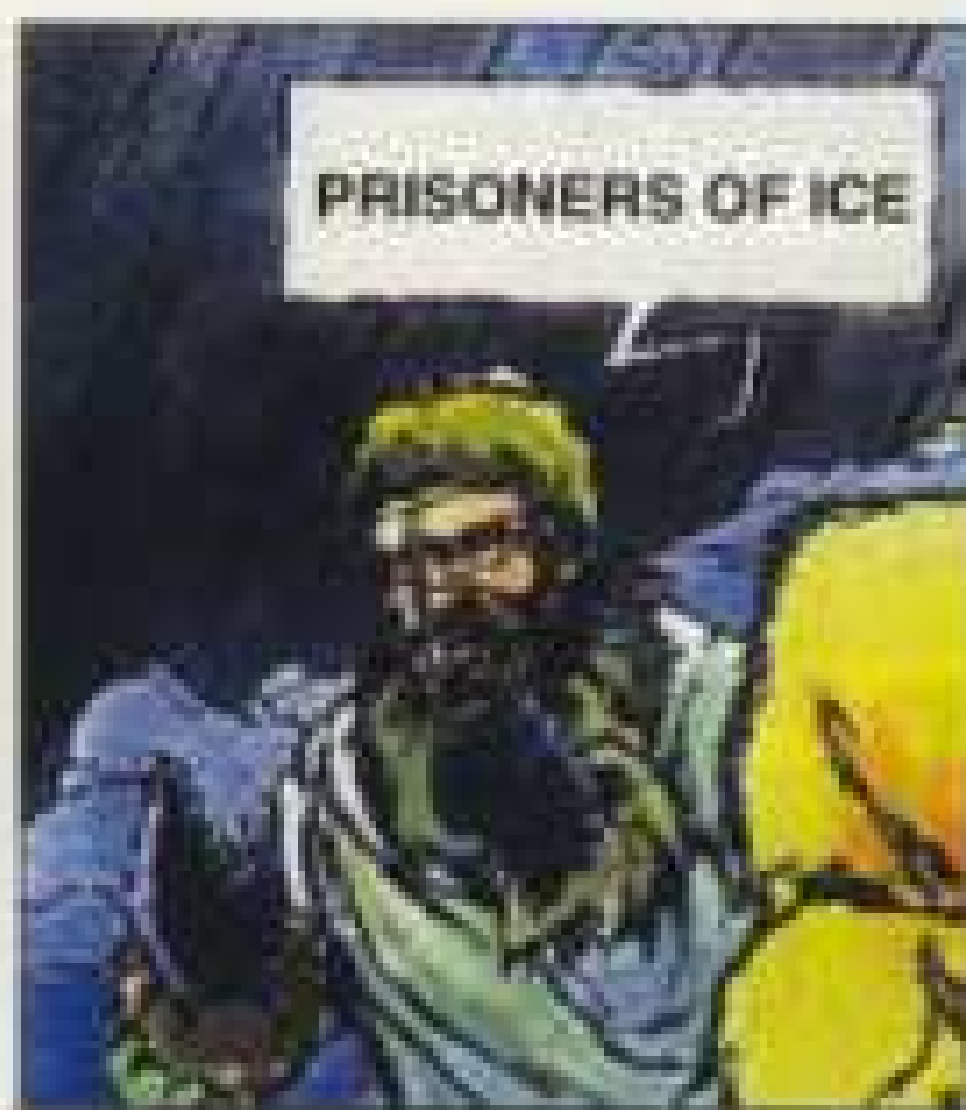


ZEPHYR

Akcja rozgrywa się na polach Europy ogarniętej pożogą II wojny światowej, gdzie możemy rozgrywać około 12 historycznych scenariuszy wojennych - do wyboru mamy dowodzenie Niemcami jak i Aliantami, jest o co mózgi zahaczyć (PC, PC CD-ROM). UNDER A KILLING MOON to, jak reklamują się U. S. Goldy, film interakcyjny z prawdziwego zdarzenia (PC CD-ROM). Jesteśmy prywatnym detektywem i musimy odpowiedzieć kilka na niecierpiących zwłoki pytań, jakie zadał nam nasz klient - lekko zarumieniony thriller. Kolejna gra to wyścigi samochodowe POWER DRIVE (Amiga, PC), ładnie zrobione coś na kształt mikromaszynki w połączeniu ze skid markami - całkiem przyzwoite. A teraz trzy symulatory walk powietrznych przyszłości (coś na kształt X-WINGA): DELTA V, SPECTRE VR oraz ZEPHYR. Jakość doskonała dorównująca poziomem grom wydanych na automaty. Będą dostępne na PC, PC CD-ROM, MACINTOSHA zwykłego i z CD-ROM-em.

INFOGRAMES

Z nazwą firmy kojarzy się nieodparcie seria gier nazywanych popularnie "elotnami". Nikogo chyba nie zdziwi, że pod koniec tego roku pojawi się trzecia już część ALONE IN THE DARK (PC, PC CD-ROM). Wraz z nią pojawi się też przyjemny adventure PRISO-



NERS OF ICE. Obie gry mają ze sobą przynajmniej dwie cechy wspólne: scenariusze oparte na świecie Lovecraftowskim, oba scenariusze gier będą przeniesione na komiks, wspaniale ilustrowane, reprezentujące wysoki poziom komiksu europejskiego (wydają Francuzi - brawo!). Na konsole (Game Boy, SNES), także na koniec roku wydane zostaną gry THE SMURFS i ASTERIX, będące miłymi dla oka i ucha platformówkami.

TEAM 17

Jedyną nowością, o której jeszcze nie wspominaliśmy na łamach TS jest przygodówka pt. KING OF THIEVES (Amiga, CD32, PC, PC CD-ROM przełom roku 1994 i 1995). Zostajesz rzucony do średniowiecznej Anglii, gdzie legendy



KING OF THIEVES

przechodzą w prawdę, a w jednej z nich tytułowy król złodziei może ukraść Ci wszystko - nawet tę grę.

EMPIRE SOFTWARE

CAMPAIGN (PC CD-ROM) już był wydany, o bardzo dawno, teraz ukaże się wersja CD zawierająca więcej grafiki, "digi-



CYBER JUDAS

zowanych" wstawek filmowych, gotowe scenariusze, mapy. Krótko mówiąc, będzie gdzie armatę oprzeć. CYBERJUDAS to przygodówka osadzona w realiach świata CyberPunk. Jako prezydent musisz odnaleźć i zlikwidować jakiegoś kłosa, który ma ci na świecie, aby doprowadzić do zagłady świata (PC CD-ROM pod koniec 1994 roku). CYBER SPACE jak sama nazwa wskazuje jest grą z tegoż samego gatunku co CYBERJUDAS z tą różnicą, że "przestrzeń" jest role-playem. Nasz bohater będzie podróżował po przestrzeni wirtualnej rozwiązując bóleczki dnia codziennego takie jak rozróby zorganizowanych grup punko-



DAWN PATROL

wych. AMERICAN CIVIL WAR to perypetie strategiczne głównodowodzących obu stron wojny w stanach w latach 1861 - 1865. Wspaniałe plenery tamtych czasów, możliwość gry przez modem, wybór strony sterowanej, grafika 3D - szykuje się coś dobrego. Na koniec symulator lotu, tym razem z czasów I wojny światowej DAWN PATROL (PC, listopad), grafika standardowa, trochę samolotów z tamtych czasów i wszystko podkreślone dziwnym terkotem silnika, zaraz, zaraz silnik przestał działać, o rany spadam, no to pa, zapomniałem spadochronu, aaaaa!

R. I. P. EMILUS

P.S. Drodzy Czytelnicy, jest to już ostatnia część naszych londyńskich pionów. W następnym numerze TS „Co nowego” po staremu.

Ależ się będzie dzieło. Na tegoroczne święta Bożego Narodzenia firmy rozprowadzające legalne oprogramowanie przygotowały sporą część tytułów znanych z ostatniego ECTS-u.

Firma Mirage, która podczas targów podpisała umowy na wyłączność z firmami Krisalis, Daze Marketing, reprezentującym interesy firm Ascon i Simarils, oraz Core Design. Zaowocuje to wydaniem polskiej wersji "Ishar III", a także pojawieniem się na naszym rynku gier "On the Ball", być może "Robinson's Requiem", "Manchester United Premier League", "Heimdall II". Ukazą się ponadto najnowsze produkty firmy Ocean: "Inferno" (PC-CD i PC), "TFX" (A1200) i być może "Shaq Fu".

Z polskich gier zobaczymy "Janosika" (prosta platformówka, A500), "Uncover II" (erotyczny arcanoid, PC), "Street Hassle" (bijatyka starsuszków na łaski, A500), "Boo!" (A500) oraz "Magiczna księga" (platformówka ze świetną grafiką; będzie konkurs na imię bohatera).

Ponadto rusza seria Mirax, skupiająca gry starsze, ale dobre i tanie (m. in. Jaguar XJ200, Wolf Child, Subba&Stix, Crystals of Arborea, Metal Mutant).

Katalog zapowiedzi wydawniczych IPS ma mniej więcej tyle hasel, co książka telefoniczna, więc ograniczę się do, moim zdaniem, najciekawszych pozycji. Z produktów EA zobaczymy w pełni spolonizowane "Cuckoo Zoo" (PC), "System Shock" (PC) i "Magic Carpet" (PC), a ponadto gry "Wing Commander III" (PC-CD), "Wings of Glory" (PC), "RFA Soccer" (PC) i "Air Combat: US Navy Fighters" (PC). Tytuły sprowadzone z Microprose to "Across The Rhine" (PC), "Colonization" (PC), "Transport Tycoon" (PC), "Master of Magic" (PC), "Fields of Glory" (Amiga). Sierra on - Line obecna będzie w ofercie IPS z grami "Outpost" (PC, PC-CD), "Alien Legacy" (PC), "Battle Bugs" (PC), "Lost in Town" i "Phantasmagoria". Od Virgin Games pochodzą będą "Lands of Lore" (PC, PC-CD), "Overlord" (Amiga, PC), "Doom 2" (PC, PC-CD), "KA - 50 Hokum" (PC), "Aladdin" (A1200, PC), "Lion King" (Amiga, PC), "Creature Shock" (PC-CD), "Kyrandia 3" (PC-CD), "11th Hour" (PC-CD). Ponadto wydane zostaną "Blade of Destiny" (U. S. Gold; Amiga, PC), "Under a Killing Moon" (Access; PC-CD) i "Armoured Fist" (Novalogic; PC).

W serii KKK znajdują się m. in.: "Wing Commander II", "Car & Driver", pierwsze "Questy", "Street Fighter", "Red Baron", "Heart of China", "Another World".

Rozwijająca się prężnie firma Lcomp wyda gry "Zool", "Zool 2" oraz "Lili Devil". Być może za jej sprawą ukaza się także "Nomad", "Star Crusader" i świetny (zdaniem Alex'a) "Quarantine" (patrz strona 10).

Przyjemnej zabawy!

Sir Haszak

TOP SECRET

KRÓTKI PORADNIK AKTORA

Jeśli kiedykolwiek bawiłeś się w „żywe” RPG, to chyba nie muszę cię przekonywać o nieporównanej wyższości tej formy rozrywki nad np. komputerową grą fabularną. Jednym z najistotniejszych elementów jest możliwość praktycznie dowolnego (ograniczonego jedynie prawami fizyki... i magii) działania indywidualnych postaci, prowadzonych przez poszczególnych graczy. W tradycyjnych grach fabularnych każdy gracz



prowadzi w danej chwili tylko jednego, wybitnego bohatera. Dopiero bohaterowie kilku graczy mogą wspólnie utworzyć mniej lub bardziej zgraną drużynę (podczas gdy w komputerowym RPG gracz zazwyczaj służy całym zespołem). Stworzenie zespołu zależne jest jednak od wcześniejszego „stworzenia” bohaterów. Nie polega to tylko na turlaniu odpowiednimi kostkami, wyborze profesji i rozdzieleniu ekwipunku. Potraktowany w ten sposób bohater jest tylko zbiorem suchych liczb i gęsto zapisanych rubryczek. Pamiętaj, że twój bohater (którym właściwie jesteś ty sam) jest żywą istotą, posiadającą (poza rozlicznymi przedmiotami magicznymi) także jakąś przeszłość i niejednokrotnie bardzo bogatą psychikę. Zanim przystąpisz do losowania współzynnków, ekwipunku itp., zastanów się dokładnie kim ma być twój bohater. Pomyśl o celach, jakie chce w życiu osiągnąć (lub zdarzeniach z przyszłości, przed którymi chce uciec), jak wyglądało jego dzieciństwo i wiek młodzieńczy? Z jakiego środowiska pochodzi, jakiego rodzaju wychowanie odebrał? Kim byli (lub są) jego rodzice, bliższa i dalsza rodzina? Co sprawiło, że porzucił dom (pracę, interes, służbę) i ruszył na spotkanie okrutnego świata? Im więcej podobnych pytań i odpowiedzi uda ci się znaleźć – tym lepiej. To one stanowią wspomnienia i przeszłość bohatera. Jeśli dany system gry dopuszcza np. wybór

przez gracza różnych umiejętności praktycznych dla bohatera – miej na uwadze przeszłość i zdrowy rozsądek! Jeśli bohater całe dotychczasowe życie spędził np. w wysokich górach, położonych w głębi łądu to umiejętność budowa statków plemorskich nie jest najwłaściwszym (ani nawet właściwym) wyborem. Z drugiej strony bohater, będący łucznikiem powinien posiadać np. rozpięcie strzał.

Jednym ważnym elementem, dodającym postaci więcej „życia” są różnego rodzaju cechy, takie jak np. wrodzone umiejętności (na przykład talent śpiewaczy) lub ułomności psychiczne i fizyczne (mania prześladowcza, garb, itp.). Nie bój się wad! Mądrzy ludzie posiadają, że nic tak nie wzbogaca wewnątrznie jak cierpienie. Nie musi to być zresztą tylko cierpienie fizyczne: twój bohater może również przeżywać katardę psychiczną. Jeśli np. uroi sobie, że jego tylna (bo przecież możesz założyć, że twój bohater jest tyśy) jest przyczyną wszystkich nieszczęść, jakie go spotykają, wtedy będzie próbował wszelkimi sposobami ukryć to straszliwą dla niego (a zupełnie obojętną dla otoczenia) dolegliwość. Być może zadłże kolekcjonować peruki lub stanie się uznanym autorytetem w dziedzinie podrażnień maści i smarowideł, ludzież męskich (lub damskich) nakryć głowy. Wszystko zależy jedynie od twojej wyobraźni, drogi graczu. Starań się jedynie pamiętać o zasadzie równowagi – korzyści powinny równoważyć się ze stratami (Mistrz Gry ma w tej sprawie ostatnie słowo).

Wróćmy do współzynnków. Te kilka lub kilkanaście liczb nie służy jedynie do określenia szybkości zadawania ciosów lub ilości wyuczonych czarów. Poza tym wszystkim, te liczby mają pomóc ci we wczuciu się w postać, określając jej mocne lub słabe strony. Jeżeli twój bohater ma jedynie minimalną inteligencję, to ten fakt wpływa na wszystkie elementy jego życia – jego wiedza teoretyczna równa się praktycznie zero, w zasadzie zdolny jest tylko do podstawowej egzystencji, ma duże trudności z wysławianiem się, jego reakcje są rozchwiane i nieprzewidywalne, czasem trudno nawiązać z nim jakikolwiek kontakt itp. Z drugiej strony ta sama osoba może posiadać np. niesamowitą zręczność – jej ręką są sferyczne i tłyśkawiczne, porusza się lekko i zwinnie, nie ma większych trudności z przesłaniem po wąskiej kładce lub wspinięciem się na drzewo. Dopiero połączenie wszystkich cech i współzynnków ukazuje przybliżony obraz danej osoby. Cóż z tego, że twój bohater jest bardzo zwinny i bez kłopotu przeskoczyłby rwący strumień – nie zrobi tego bo... boi się wody, tak strasznie huczającej na kamieniach (całe życie mieszkał na pustyni), ma wodowstręt, w piątce nie skacze przez rwące strumienie (przesąd) itp., itd.

Mamy już stworzonego, dokładnie przemyślanego bohatera i chcemy przyłączyć go



do grupy podobnych jej stracerów, szukających... (tu wstawić odpowiedni cel). Aby te poszukiwania mogły się rozpocząć, należy umieścić naszego bohatera gdzieś w szerokiej łwieck. Zdarzyć się może, że poszczególne bohaterowie pochodzą z różnych, odległych od siebie kraj. Jest to kolejna, bardzo dobra okazja do popisania się swymi umiejętnościami aktorskimi i bogactwem wyobraźni – w końcu nie od dawna wiadomo, że co kraj to obyczaj i kultura. Bohater pochodzący z odległej i egzotycznej okolicy różni się może nie tylko strojem, ale i mową. To może być nawet ten sam ten sam język, lecz inaczej artykułowany, nie mający formy gwary lub dialektu, ale dający się wystrząchać, jeśli będziesz mówić z nieco zmienionym akcentem lub co pewnie czas wtrącać niezrozumiałe dialekcyjne słowa). Odmienności, wynikające z wychowania w innej kulturze nie są wielkie, lecz dotyczą drobnych, codziennych spraw – życie przecież składa się ze szczegółów. Twój bohater będzie ubierał się nieco inaczej niż pozostałi, znał inne opowieści i nawet gustował w odmiennych potrawach.

Wszystkie powyższe rady na nie ci się jednak nie przydadzą, drogi graczu, jeśli nie włożysz w prowadzenie swego bohatera choćby odrobiny aktorskiego wysiłku. Musisz poświęcić mu część swojej duszy, bo w przeciwnym wypadku pozostanie on jedynie kartką zapisanego papieru – niczym więcej, ale i niczym więcej.

Rafał Nowocień





BRAM STOKER'S Dracula

DRACULA
PSYGNOSIS '94
 LICOMP

18 18 18 18
PC AT, SB, ROLAND
463 tys. zł (z VAT)

Zimny wieczór, pogłębiający uczucie strachu przez trupio lodowaty wiatr, ogarnął samotną postać. Ku swojemu zdumieniu nie zdołał się przebić przez myśl, myśli tak straszne i silne, które nie pozwalały na pojawienie się innych uczuć jak zemsta i pewność siebie. Wędrowiec nie zwracał uwagi na dziecinne igraszki żywiołu, jego oczy były skierowane w stronę północy, tam stał pojępny zamek. Harker, bo tak nazywał się nasz śmiełek, wiedział, że musi tam iść i skort-

czyć to, co trwa już od stuleci. Musi pokonać bestię nocy, czarno-księżnika wszechczasów, najbardziej okrutnego z żyjących i nieżyjących - DRACULĘ! Tak, więc ruszył, ciągnąc za sobą cały to-bół odpowiedzialności, jaki na nim ciążył. Jeżeli nie uda mu się zwyciężyć, to sam stanie się bezwolnym sługą wampira. Na chwilę jeszcze się zadumał, aby w końcu zagłębić się w cieniu lasu, gdzie znajdowała się wijąca ścieżka prowadząca do celu.



książka czy film. Nic z tego. Marzenia marzeniami, a rzeczywistość skrzeczy. Gra nie jest odzwierciedleniem akcji książkowej i posiada trochę inny charakter - pokusiłbym się nawet o stwierdzenie: groteskowy.

Powiedzmy najpierw coś o tym, co w grze należy zrobić. Jak już powiedziałem we wstępie, wcielamy się w pana Harkera, którego zadaniem jest pokonanie Draculi. Ale zanim dojdzie do finałowej potyczki, będziemy musieli przeżyć cztery etapy. Oczywiście po drodze natkniemy się na istoty wybitnie nam przeszkadzające oraz kolejne wcielenia Draculi, które oczekują na nas na końcu każdego etapu. Oczywiście należy z nimi sobie poradzić przy pomocy pistoletu (chyba mając poświęcone kule) lub noża (także poświęcony?). Oprócz syzyfowej eksterminacji złych sługusów, do naszych zadań dochodzi jeszcze sprawa unieszkodliwiania określonej ilości trumien wypełnionych transylwańską ziemią. Do tego celu słu-

żą poświęcone opłatki. Drugie zadanie jest o tyle ważne, że z trumien tych Dracula pobiera moc, a poza tym są one bramami pomiędzy światem umarłych i naszym. Przez nie to właśnie wyłażą diabelskie istoty będące dla nas bezpośrednim zagrożeniem.

Gra zrobiona jest w technice wolfensteinowej, co, wydaje mi się, było pomysłem niezbyt oryginalnym. Nie chodzi mi tu o same wykorzystanie techniki, ale o wykonanie. Tzw. engine, jest niemalże żywcem ściągnięty z gry pt. WIZARD.

Gra, mimo że nie zachwyca, jest jednak wciągająca. Jej atmosfera została umiejętnie zbudowana przy pomocy muzyki i trochę w mniejszym stopniu grafiki - ale jest ładna. Warto w grę zagrać, gdyż wczuwając się (potrzeba trochę wyobraźni), możemy faktycznie odnieść wrażenie, iż mamy do czynienia z prawdziwym Draculą, którego szpony właśnie zaciskają się na naszej duszy...

ISABELA



W ten oto sposób zaczyna się nasza uroczona - mroczna przygoda z grą pt. Bram Stoker's DRACULA. Owszem tytuł nieprzypadkowo jest zbliżony z książką, no i filmem. Niejeden miłośnik grozy (ja też się do nich zaliczam) może w tej chwili podskoczyć z radości, oczekując po grze takich samych, a może nawet większych emocji, jakie dostarczyła



BIAŁYSTOK 15-070, ul. Bemsa 102.
tel. (085) 288-02

BYDGOSZCZ 85-095, ul. Kurkowskiego 26
tel. (052) 41-72-87

GDANSK 80-008, ul. Grunwaldzka 481
tel. (058) 52-50-11 w. 205,200

KATOWICE 40-150, ul. Jellinskiego 3A
tel. (033) 28-20-82, 69-91-71

KIELCE 25-026, ul. Leona 1
tel. (041) 42-972

KRAKÓW 30-017, ul. Rastawicka 56
tel. (012) 34-32-17, 33-11-22 w. 254, 255

LUBLIN 20-030, ul. Wytłokowa 5
tel. (081) 43-208

OLSZTYN 10-037, ul. Mrogonowicza 10A
tel. (089) 27-31-66

POZNAŃ 61-655, ul. Murawa 22A
tel. (061) 23-09-82

ŁÓDŹ 90-137, ul. Uniwersytecka 2/4
tel. (042) 78-81-80

SZCZECIN 30-302, ul. Koropnickiej 25
tel. (091) 719-53

WROCŁAW 50-250, ul. Jedn.Narod. 42/45A
tel. (071) 21-31-94

BAZA - Sklep Ks. J. POPIELUSZKI 19/21, 01-595 WARSZAWA, TEL. 33-90-30

- ✓ Komputery HP Vectra, BAZA z MS-DOS 5.2
- ✓ Notebooki Texas Instruments
- ✓ Drukarki STAR, HP, Texas Instruments, Canon, SEIKOSHA
- ✓ Monitory (14", 15", 17", 19", NL, LR): SAMTRON, VORTEC, ADI
- ✓ Skanery ręczne i stolowe (HP ScanJet)
- ✓ Plotery Roland, HP; Digitizery
- ✓ Akcesoria: HDD, FDD, koprocесory, płyty, karty, obudowy, zł. sieciowe, UPSy, itp.
- ✓ Instalacje sieciowe NOVELL i UNIX
- ✓ Oprogramowanie wspomagające prowadzenie firmy: księgowość, kadry, płace, itp.
- ✓ Oprogramowanie firm: Borland, Microsoft, SCO, Symantec, Novell, WordPerfect
- ✓ Pakiety graficzne, DTP



BAZA Sp. z o.o. POWSIŃSKA 22A, 02-920 WARSZAWA, TEL. (02) 642-19-14, TEL./FAX (02) 642-07-16

Robinson's Requiem

O j, lubimy gierki Silmaril-sów. Nie dość, że firma jest francuska (a to okropnie lubimy, no nie Alexy?), to jeszcze każda z jej gier ma swój charakterystyczny styl. Z początku jej produkty wyglądają bowiem na niedopracowane i taką sobie, ale jak już się zacznie grać, to trudno przestać. Zresztą, co będziemy się rozplisywać, oto kilka przykładów: Metal Mutants, seria Ishar, no i wreszcie Robinson's Requiem.

Fabula tej gry jest prosta, jak nie przymierzając kawał drutu. Otóż będąc młodym naukowcem podróżujesz przez bezkresną przestrzeń kosmiczną swoim małym stateczkiem, gdy nagle okazuje się, iż jest on niesprawny. Nie pozostaje Ci nic innego jak ratować się szybką ucieczką na pobliską planetę, na której lądujesz pozbawiony jakiegokolwiek sprzętu umożliwiającego przeżycie. Niestety, owo przeżycie będzie teraz Twoim głównym celem (nie mówiąc już o wydostaniu się z planety i powrocie do domu, ale to chwilowo musisz odsunąć na tak zwany plan dalszy). Słowem: taki nowoczesny, futurystyczny Robinson Crusoe.

Po kilku chwilach gry jasnym dla nas stanie się, iż jest to Role Playing. Na szczęście nie siono się tu na wykorzystywanie jakichś już istniejących systemów, lecz opracowano własny, bardzo dobrze pasujący do sytuacji.

Stwierdzono, iż jakkolwiek rozbił się (nie tylko "kosmiczny") borykać się będzie z brakiem żywności, wody, oraz z wszelakiego rodzaju chorobami.

Dlatego też Robinson's Requiem toczy się w "przyspieszonym czasie rzeczywistym". Oznacza to po pierwsze, że upływu czasu w grze nie da się zatrzymać (no cóż, to nie strategia), a po drugie, że płynie on około 15 razy szybciej niż w naszym zwykłym życiu. Jego upływ powoduje, iż co jakiś czas musimy coś zjeść, czy też coś wypić. Podręczny komputer medyczny pokazuje, ile pozostało nam (chyba w żołądku) pokarmu, wody i wreszcie witamin - na to ostatnie

ma wpływ rodzaj spożywanego pokarmu. Rzecz jasna dłuższe przegłodzenie kończy się tragicznie. ...

Wspomniany komputerek podaje także informacje o temperaturze naszego ciała, pulsie, ciśnieniu skurczowym i rozkurczowym krwi oraz o temperaturze powietrza. Aby nie dopuścić choćby do zwykłego przeziębienia (które tutaj w grze objawiać się będzie skakaniem kursora myszy mającym reprezentować dreszcze i częstym "kichaniem" znacznie utrudniającym chodzenie) trzeba się odpowiednio ubierać (tak, tak). Teren po którym się będziemy poruszać jest bowiem zadziwiająco zróżnicowany klimatycznie - występują w nim zarówno wysokie temperatury (wtedy najlepiej zostawić na sobie jedynie krótkie spodenki), jak i ekstremalnie niskie (jest tam na przykład jaskinia gdzie panuje 20 stopniowy mróz, aby do niej bezpiecznie wejść należy sobie sporządzić przyodziewek ze skóry tygrysa, o tym jednak później).

Oczywiście czekają na nas też wszędobylskie drobnoustroje, czyhające na nasze zdrowie choćby w zwykłej wodzie. Dlatego też jeśli zachorujemy od razu na początku gry, to po nas. Później wszakże odnajdujemy szczątki naszego statku kosmicznego, a wśród nich apteczkę. Przejrzanie jej zawartości uświadomi nam, jak dokładni byli programiści Silmarils. Otóż mamy w niej: witaminy, antybiotyki w kilku rodzajach, surowice, środki antyseptyczne i bakteriobójcze a nawet nici i nożyczki chirurgiczne. Większość działań przeprowadzanych za pomocą tego sprzętu dokonujemy w małym okienku przedstawiającym naszą postać. Możemy ją oglądać z zewnątrz (wtedy widać rany powierzchniowe), albo też "wewnątrz" na obrazie rentgenowskim uwidaczniającym złamania i inne obrażenia wewnętrzne.

Grze dodaje realizmu to, iż należy ona do kategorii "pierwszoosobowych", czyli że na ekranie widzimy obraz widziany przez naszą postać (o ile coś na przykład nie wylupilo nam oka - wtedy widzimy o połowę mniej, gdyż pół okienka zajmuje nam profil nosa).

Trzeba przyznać, że jest po pierwsze (no poza Life and Death,

ale to zupełnie inna parafia) gra tak serio traktująca problematykę zdrowia postaci. Jest to naprawdę fascynujące (nie uwierzycie, ile satysfakcji może dać własnoręczne wyleczenie się z grypy), ale nie tylko to stanowi o atrakcyjności Robinsona.

Przed wszystkim gra nie jest zbyt trudna - akcja rozwija się szybko, jako że teren jaki mamy "na raz" do spenetrowania nie jest zbyt wielki. Do swej dyspozycji mamy mapę terenu, tworzoną podczas naszych wędrówek - dzięki temu wiemy gdzie nas jeszcze nie było.

Oczywiście upływ czasu wiąże się ze zmianą pory dnia, tak więc najpierw jasno świeci słońce, a potem zapada wieczór i w końcu noc - temperatura się obniża i robi się ciemno. Wtedy, rzecz jasna, należy położyć się spać - cały problem w tym, by odpowiednio wcześnie się obudzić, jako że leżenie z odsłoniętą głową na słońcu grozi udarem.

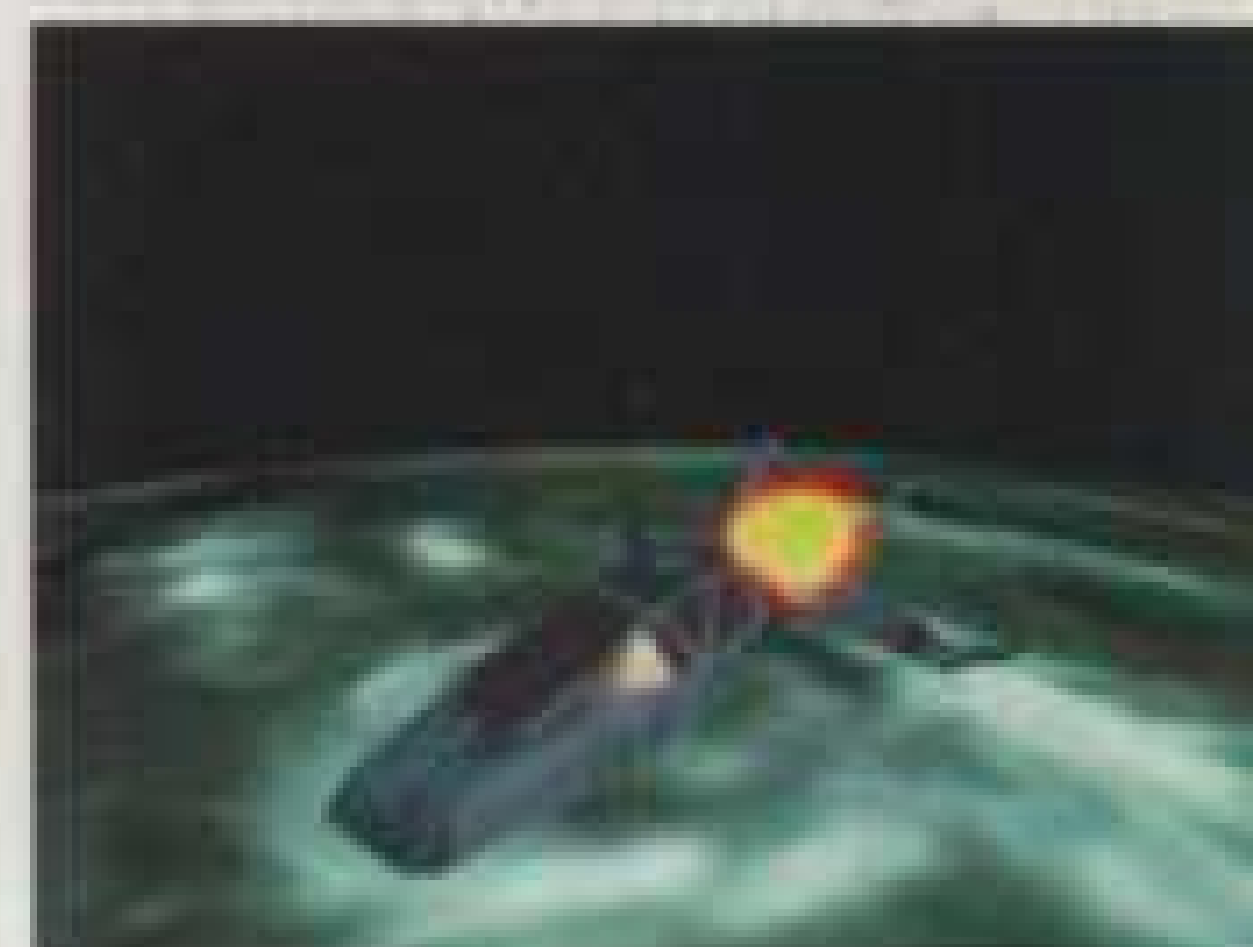
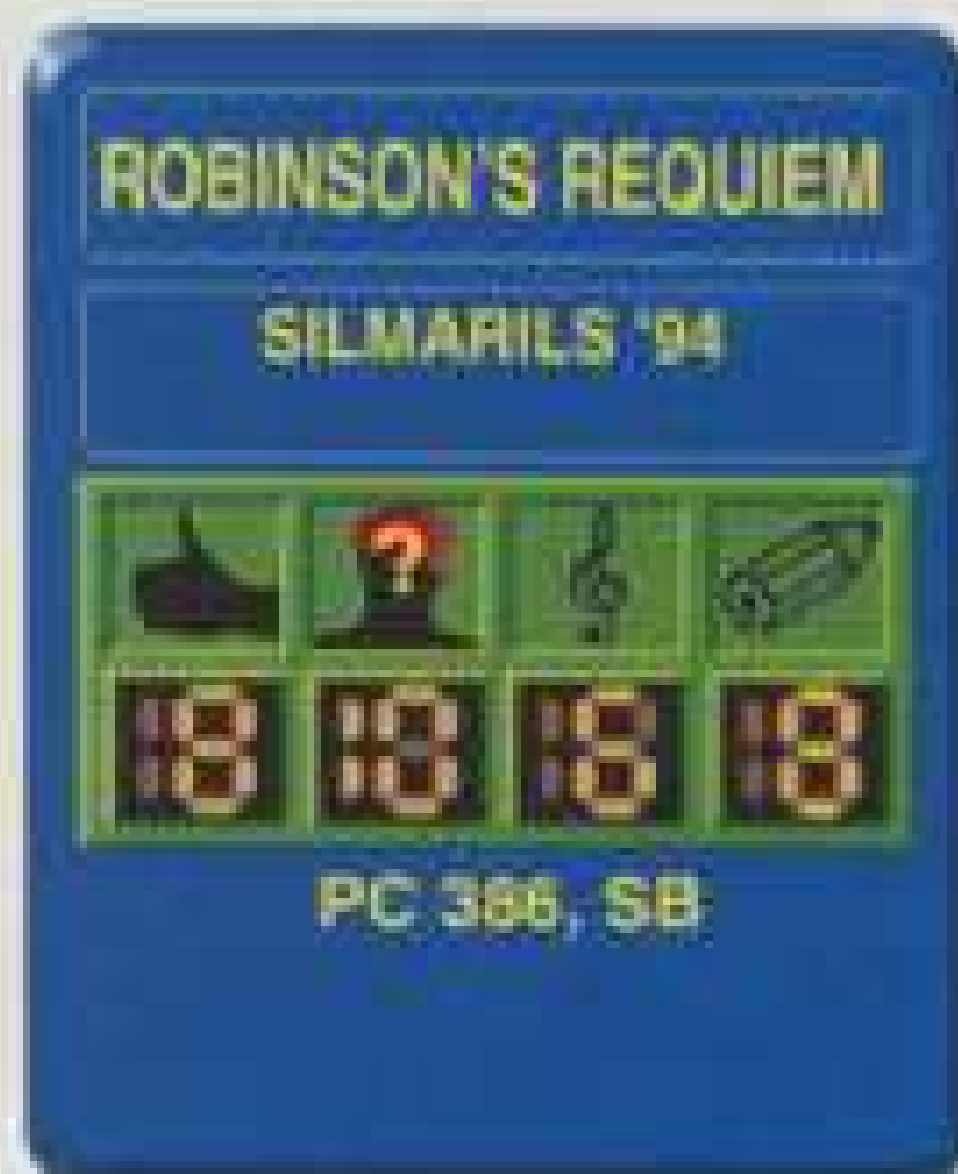
Jak zapewne pamiętacie Robinson Crusoe (a bohaterowie powieści Verne'a to już w szczególności) zajmował się szeroko pojętą wynalazczością. My oczywiście również będziemy mogli się tak zabawić - do naszej dyspozycji jest specjalne menu, w którym z kilku przedmiotów możemy stworzyć jeden. Tak na przykład połączenie stalowej linki znalezionej we wraku statku z patykiem da nam wnyki, żywica z tymże białym stworzy pochodnię zaś skóra tygrysa (wycięta zeń nożem) w połączeniu z niemi dadzą nam zgrabną czapkę i rękawice.

Grafika i efekty dźwiękowe są w starym, dobrym stylu Silmarils: można by powiedzieć, że nieco szorstkie i chropawe. Obraz "widziany oczyma" tworzony jest metodą znaną z Comanche'a. Możemy zmieniać jego rozdzielczość - w wysokiej wygląda świetnie, ale znakomicie spowalnia grę, niska robi nieco mniejsze wrażenie, za to umożliwia rozsądną zabawę już na 386-ce.

Gorzej z muzyką - występuje jedynie na początku gry i przy specjalnych okazjach takich jak kontakt telepatyczny podczas snu.

Co tutaj dużo mówić. Robinson's Requiem jest bardzo dobrą grą, zawierającą dużo świeżych i ciekawych pomysłów. Życzymy zatem wam wszystkim szczęśliwego powrotu do cywilizacji.

Alex & Gawron





Posepni, twardzi ludzie niemalże zrośnięci ze swymi maszynami. Groźni i chytrzy. Bezlitośni. Zienawidzeni przez społeczeństwo, ale niezbędni dla jego istnienia. **TAKSÓWKARZE.** W roku 2047 na ulicach miasta Kemo pozostali już tylko oni, policja i garstka innych samochodów. Podstawową przyczyną tego faktu było odcięcie miasta od świata (zastosowane jako radykalny środek mający pomóc zlikwidować przestępczość), zaś następnie szereg poronionych eksperymentów z psychotropami, w efekcie których większość mieszkańców miasta stała się agresywnymi szajbusami, wyznającymi się nawzajem.

Twoja rola? Po pierwsze - przeżyć. Po drugie - wyrwać się stąd. Po trzecie - wykonywać swój zawód - wozić ludzi i pekunki.

Twój samochodzik to prawdziwe cacko. Wstępnie wyposażony jest tylko w działko (obsługiwane spacją), pancierz, mocne zderzaki i szybkie wycieraczki do ścierania krwi z przedniej szyby, z czasem jednak dokupisz do tego zestawu lasery, miotacze, miny a nawet... piłę tarczową (Doom?). Wszelkie uzbrojenie dodatkowe zmieniać klawiszem "Alt" a odpalasz - "Ctrl".

Oczywiście masz też klakson ("Enter"), zaś rozpačkanych, rozwałanych z działka czy też po prostu potraconych nieuwważnych przechodniów (lub kierowców) pozdrawiasz swojskim "Up yours!" ("F10"), który to zwrot oznacza nieco łagodniejszą wersję popularnego w naszym kraju okrzyku (i góstu) "f... k you!". Nie wydaje się, aby obłe opisane powyżej funkcje zmieniały coś w grze, ale ich użycie daje dużo satysfakcji i pozwala dobrać wczuć się w rolę...



Quarantine

QUARANTINE
GAMETEK IMAGEXCEL '94

18	18	18	18

PC 386, GUS

Jedziemy. Widoczek mamy do przodu oraz na boki ("F1", "F2" i "F3"), w tym ostatnim przypadku nie można używać ciężkiej broni, ale potraktować miłego człowieka za oknem serią z Uzi. Do dyspozycji mamy wskaźniki pokazujące stan samochodu (prawy górny), aktualnego pasażera (lewy górny), używaną broń oraz rodzaj kompasu, wskazującego kierunek i odległość od punktu docelowego (dół).

Stojących na ulicy frajerów najprzyjemniej jest załatwić, jednak od czasu do czasu kogoś trzeba podwieźć. Jak to zrobić? Zatrzymujesz pojazd koło gościa, on wsiada i wygłasza gadkę, gdzie chce się dostać i w jakim czasie. Wtedy decydujesz się, czy wykonasz tę usługę i zaczyna się zabawa. Czasu jest mało, a jego przekroczenie kończy się mniej lub bardziej nieprzyjemnie. Jednak gdy widzisz, że nie zdążysz na czas, wciskaj "E", a biedny pasażer opuści Twój pojazd w ekspresowym tempie przez przednią szybę. Należy też pamiętać, że napady na taksówkarzy mają długą, niechlubną historię, zaś w Kemo,

często zdarzają się klienci płacący za kurs zapalnikami od bomby, którą przez cały przejazd trzymają na kolanach. Oczywiście realizacja zlecenia ma swój wymiar finansowy, zaś kochane

pieniężki są potrzebne na wszystko, z nowymi broniąmi i naprawami pojazdu na czele. Po bezbłędnym wykonaniu trzech kursów otrzymujesz zadania specjalne, polegające na przewożeniu paczek, gdy je wykonasz, możesz przejść do zadań jeszcze bardziej skomplikowanych. Wszystko to, aby wreszcie opuścić swój rewir i przenieść się do lepszej (czytaj: niebezpieczniejszej, bogatszej i zamieszkałej przez bardziej wymagających klientów) dzielnicy, z nadzieją, że na końcu tej drogi znajdziesz wreszcie wyjście z tego domu wariatów, który z nieznanym nam przyczyn zupeł-

czona tam wartość zajdzie do zera (co następuje, o ile nie wyjechałeś stamtąd) - szybki rozpad całego samochodu.

Konwencja graficzna gry przypomina mocno "Dooma", jednak nie należy zapominać, że jeździmy samochodem, a nie chodzimy komandosiem. Tak więc strzałki na boki powodują tylko skręcenie kół, które w odpowiednim momencie należy wyprostować, zaś "Tył" powoduje włączenie wstępnego biegu, z wszystkimi tego następstwami, tj. skręcenie kół w prawo powoduje przesunięcie się samochodu w lewo. Generalnie gra jest bardzo

szybka, zaś dobre kierowanie to podstawa sukcesu. Trudno tu o porady taktyczne - należy mieć dobry refleks i tyle. Warto jednak wiedzieć, że na samochodzie zamontowane mamy dopalacze, aktywizowane przez "Tab", które mocno rozpędzają samochód i pomagają nadrobić



opóźnienie przy jeździe długimi prostymi.

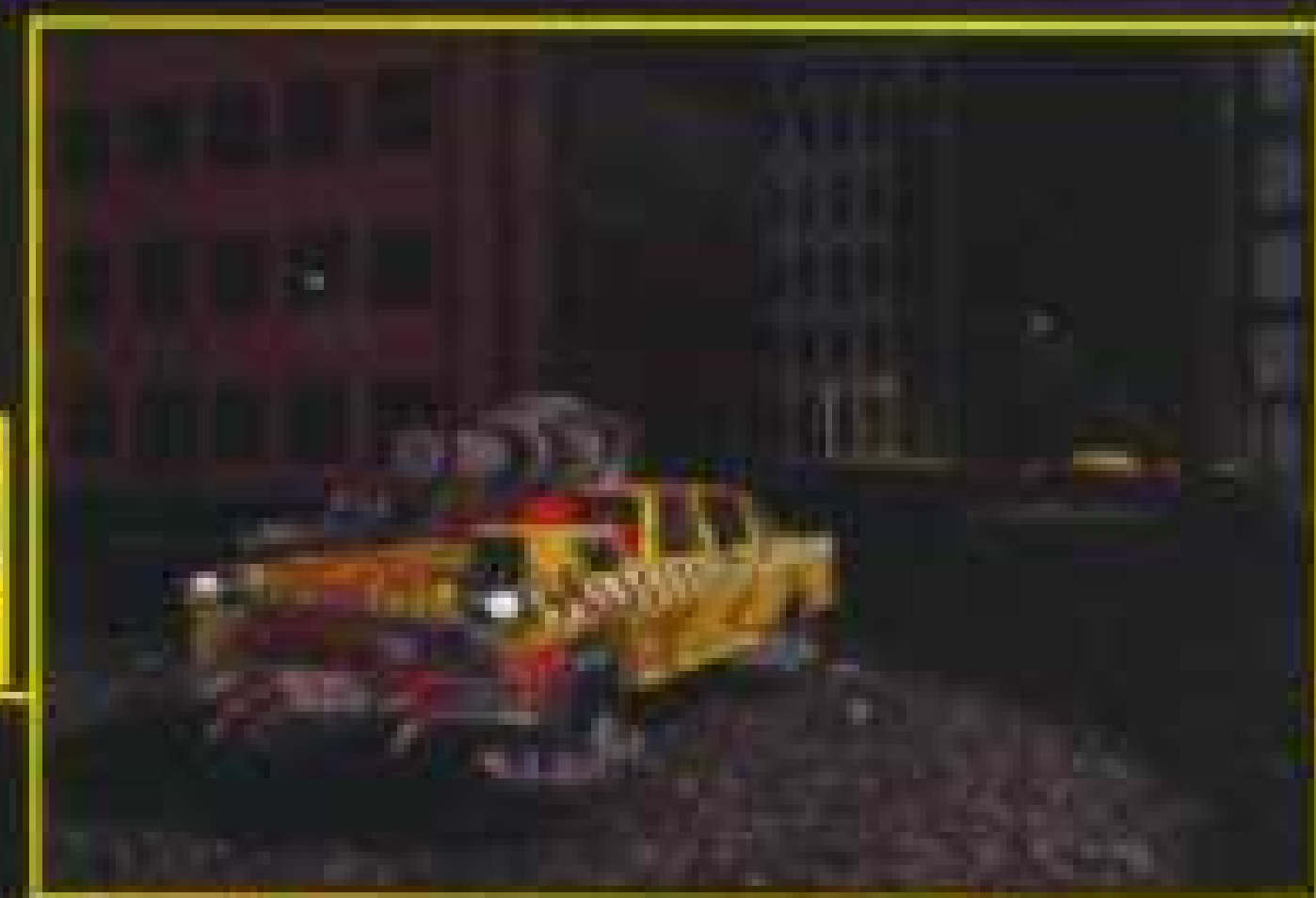
Cóż, "Quarantine" jest piękny. Doskonała, Doomowa grafika (nie zapominałmy jednak, że samochody animuje się deko łatwiej niż potwory, które przez cały czas nie tylko widać z innych stron, ale też zmieniają ułożenie kończyn czy wyraz twarzy) jest naprawdę na wysokim, nie odbiegającym od wzorca, poziomie, a w dodatku jest płynna i szybka, nawet na 386-kach. Dalej muzyka i efekty - moc! Wreszcie sam sens gry, jej krwawość oraz genialna, interesująca fabuła. Panie i panowie, nie tylko grać, zobaczcie, że po kilku dniach będziecie mniej beztroško przechodzić przez przejścia dla pieszych...

Opóźnienie przy jeździe długimi prostymi.

Cóż, "Quarantine" jest piękny. Doskonała, Doomowa grafika (nie zapominałmy jednak, że samochody animuje się deko łatwiej niż potwory, które przez cały czas nie tylko widać z innych stron, ale też zmieniają ułożenie kończyn czy wyraz twarzy) jest naprawdę na wysokim, nie odbiegającym od wzorca, poziomie, a w dodatku jest płynna i szybka, nawet na 386-kach. Dalej muzyka i efekty - moc! Wreszcie sam sens gry, jej krwawość oraz genialna, interesująca fabuła. Panie i panowie, nie tylko grać, zobaczcie, że po kilku dniach będziecie mniej beztroško przechodzić przez przejścia dla pieszych...

Alex & Gawron

P. S. Special thanx for technical support to Sir Tenley.



często zdarzają się klienci płacący za kurs zapalnikami od bomby, którą przez cały przejazd trzymają na kolanach.

Oczywiście realizacja zlecenia ma swój wymiar finansowy, zaś kochane

nie Ci się nie podoba. Samego przejścia dokonują się przez specjalną bramkę, gdzie należy podać hasło. Dla pierwszego poziomu brzmi ono "OMNICORP IS ALL KNOWING".

Orientację w terenie, szczególnie podczas wykonywania kursów ułatwia Ci mapa, odpalona klawiszem "M". Zaznaczone jest na niej aktualne położenie samochodu, ewentualny punkt docelowy, punkty specjalne (służące do napraw czy zakupu broni) oraz oczywiście dokładną sieć dróg. Tu uwaga na marginesie - istnieją strefy, gdzie można wjechać, ale zdecydowanie nie wolno. W takich rzeczach zaczyna się odliczenie na widocznym na desce rozdzielczej zegarku, zaś gdy umiesz-

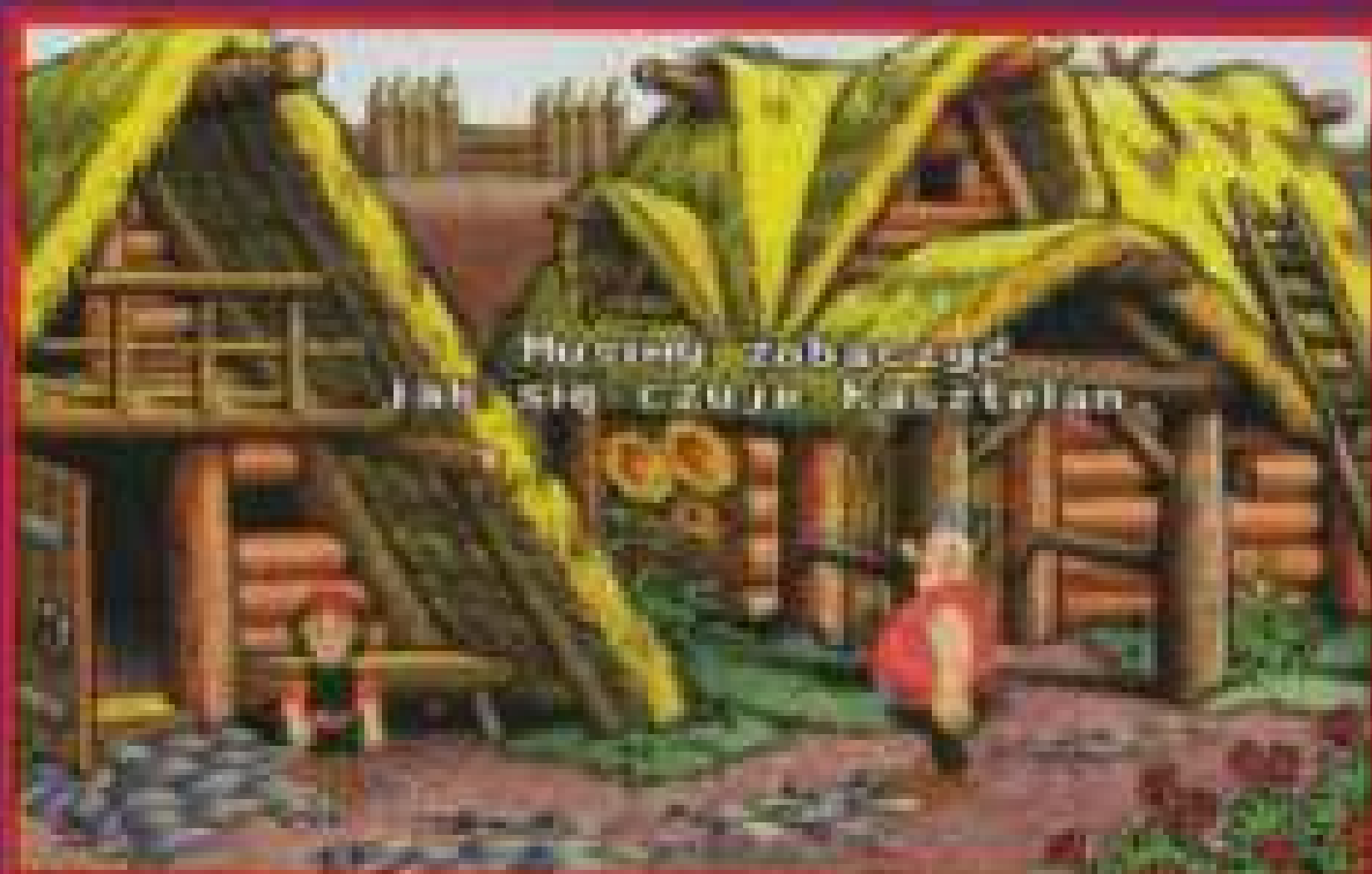


Kajko i Kokosz

Pewnego pięknego, dżdżystego dnia pojawiła się w naszej redakcji tajemnicza postać. Postacią okazał się być pan Jarosław Lojewski, były współwłaściciel firmy ASF, zaś obecnie jeden z członków firmy "Seven Stars", piszącej grę "Kajko i Kokosz". Jarek (w międzyczasie przeszliśmy na ty) podał nam wiele wyczerpujących informacji, o to część z nich.

Gra ma mieć tytuł "Kajko i Kokosz". Główni bohaterowie są wymienieni w tytule, a znani z wielu komiksów Janusza Christy. Gra ma przypominać "Goblina" - chodzi o możliwość przełączania się pomiędzy postaciami i rozwiązywanie zagadek. Plansz w grze jest ponoć sporo, choć Jarek nie zdradził, ile. Gra będzie działała się w 3 strefach: Mirmilowie, okolicach Mirmilowa i Krainie Borostworów i jest oparta na jednym z komiksów. Poza bohaterami

w grze pojawią się oczywiście Mirmil, Lubawa, Ciotka Jaga oraz Zbójcerze na czele z Ofermą - sprawcą całego zamieszania. Gra ma być niespecjalnie trudna, Jarek mówił nam o stop-



niowaniu trudności w poszczególnych epizodach. Ma też istnieć, naszym zdaniem kontrowersyjna, możliwość ukończenia całej gry ale bez sukcesu, w efekcie nie wykonania pewnych czynności wcześniej. Sama gra ma kosztować około 350 tyś, będzie przyzwolcie zapakowana w twarde pudełko i będzie zawierała dokładną instrukcję.

Stworzony engine gry ma być udoskonalony i zanosi się, że na jednej części "Kajka i Kokosza" się nie skończy. Gra ma wyjść w dwóch wersjach: amigowa już jest, albo ukaże się łąda chwila (jeszcze w listopadzie) i będzie chodzić na wszystkich modelach Amigi z 1 MB w 64 kolorowej grafice, zajmując 3 dyski. W wersji PC - towej gra ukaże się jeszcze przed świętami Bożego Narodzenia, powinna chodzić na AT-kach i będzie obsługiwała tak Sound Blastera jak i Gravis. W grze będzie tak muzyka, jak i digitki

(obecne również w wersji amigowej). Intro ma składać się ze statycznych obrazków i tekstu, natomiast w samej grze będzie grubo ponad setka różnych animacji.

Powiedzmy trochę o ludziach, robiących tę grę, a są to nazwiska znane w branży. Jarka, będącego scenarzystą i pomysłodawcą już znacie. Autorem wer-

sji Amigowej i animacji jest Piotr Kulikiewicz, znany z takich gier jak "Magia Kryształu", "Incydent" czy "Monstrum". Dyrektorem artystycznym projektu i autorem grafik stanowiących tła jest sam Janusz Christa. Część animacji postaci stworzył Alex Ast znany z Mieczy Vaidgira, zaś muzykę robi Piotr "XTD" Bandyk - mocny człowiek w komputerowej muzyce.

Plany firmy są ambitne: zespoły produkcyjne jak na Zachodzie, podobny poziom jakościowy. Zanosi się na 3 nowe produkcje, z czego jedna ma być przygodówką z digitalizowaną grafiką robioną w technice foto-video i traktować o przygodach karateki. Gra ma chodzić na PC-tach i Amigach lepszych od 500.

Co z tych projektów wyjdzie, zobaczymy. O "KIK" też wypowiem się mając pełną wersję w ręku. Jak na razie, bardzo nam się podoba, że polska gra oparta jest na motywach polskiego komiksu traktującego o dawnej Polsce.

Alex & Gawron



DALSZY CIĄG LISTY FIRM SPRZEDAJĄCYCH OPROGRAMOWANIE

Białystok

- KOLON, ul. Lipowa 10
- AMIKOM s.c., Al. Piłsudskiego 38
- RCOMP, ul. Wyszyńskiego 6A/16

Bielsko-Biała

- MEDIMAR, ul. Gazownicza 40/37
- IMPULSE, ul. Kalinowa 1, tel. 472-15

● P. H. U. TIPS & TRICKS,

- ul. Stawowa 29
- MICROMAN, Pl. Wolności 3, tel. 229-70

Bydgoszcz

- BEZET, ul. Długa 61
- PC BAZAR - SERWIS, ul. Sienkiewicza 17A
- INFO - PANDA, ul. Śniadeckich 50

Częstochowa

- SCALAK, Al. N. M. P.39/41
- P. P. U. H. SIP, ul. Piłsudskiego 19/28
- COMPUTER CENTER, Wały Dwernickiego 1

Gorzów Wlkp.

- DIGITECH, ul. Chrobrego 2
- PRO - MIC, ul. Sikorskiego 115

Kielce

- A. C. S. Krzysztof Jeziorski, ul. Leśna 7
- ZETO, ul. Śniadeckich 33

Lublin

- VEGA, ul. Gospodarcza 21
- RETURN, ul. Fabryczna 3a
- NOVUM, ul. Krakowskie Przedmieście 13
- POMAREX, ul. Ogrodowa 3
- X-Y-Z, ul. Okopowa 6, tel. 213-94

Olsztyn

- P. H. U. MONIMAR, ul. Wiosenna 2
- MIKRO-FAN, Pl. Wolności 2/3

Opole

- SATCOM, DH "OPOLANIN" TRACK - W. S., ul. H. Koftątaja 11, tel. 54-27-61

- AMI-GO, ul. Kośnego 43, tel. 315-55

- HMS COMPUTERS, ul. Krakowska 41A
- ATABAJT, ul. Ozimska 48B
- P. H. U. MEGABAJT, ul. Reymonta 23, tel. 31-902

Radom

- Biuro Usług Komputerowych RAM, ul. Dębowa 54

Siedlce

- VENA, ul. Kilińskiego 11
- P. H. U. MIKI, ul. Mazurska 2
- BETA AG, ul. Młynarska 15

Warszawa

- IPS Computer Group, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66
- LICOMP sp. z o.o., ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66

ZESTAWY KOMPUTEROWE IBM PC 386, 486, P5

NAD Computer System Poland
Warszawa, ul. Targowa 66 paw.21
tel./fax (02) 618 44 92



Jednostki Centralne

386 DX 40
486 SX 33
486 DX 40
486 DX2 66
486 DX4 100
PENTIUM 90

Dyski Twarde

HDD 210MB
HDD 250MB
HDD 340MB
HDD 420MB
HDD 540MB

Monitory

MONO
KOLOR LR
KOLOR LR NI

PŁYTY GŁÓWNE:

SIS
ALI

HDD:

CONNER
CAVIAR
QUANTUM
SEAGATE

MONITORY:

DAEWOO
DTS
HYUNDAI

FDD:

TEAC
MITSUMI

BARDZO NISKIE CENY

RATY

MODERNIZACJE, ROZBUDOWY

PODZESPOŁY

PERYFERIA

SIECI NOVELL

PEŁNY SERWIS GWARANCYJNY

KUPON
NA JEGO PODSTAWIE
PRZY ZAKUPACH
DOSTANIESZ
1% RABATU



Subwar 2050

Gdy temperatura powietrza przekracza 30° C w cieniu zdecydowanie odrzucam wszelkie oferty pracy. Jeśli jednak ktoś proponuje mi w taki dzień "moką robotę" po prostu nie umiem odmówić. Jakby przewidując letnie upały firma MICROPROSE obdarzyła nas możliwością beztrzęsłego tańczenia się w morskiej wodzie nowoczesną łodzią podwodną rodem z XXI wieku (niska temperatura gwarantowana zwłaszcza w pobliżu dna).

HISTORIA

Łódź podwodna, jak wiele innych odkryć w historii człowieka powstała przez przypadek. Podejrzewam też, że jej historia jest niewiele krótsza od historii łodzi nawodnej. Te dwa niewątpliwie doniosłe odkrycia dzieli z pewnością bardzo mała różnica czasu potrzebna na

poprawienie pierwszego błędu. Co prawda jak wszystko, co stworzone przypadkowo, nie zasługiwała na miarę konstrukcji dopracowanej, a już na pewno komfortowej dla załogi, lecz jednak dzięki temu, że od tamtego zanurzenia minęło kilka tysięcy lat można się chyba spodziewać w dzisiejszych zabawkach co najmniej kilku udogodnień. Przypuszczam jednak, że pod względem długotrwałości przebywania w zanurzeniu steruszek proto-plasta jest jednak bezkonkurencyjny.

OPIS GRY

Po tej solidnej i bez wątplenia fachowej porcji teorii każdy z Was czuje się zapewne przygotowany do podjęcia wyzwania czekającego poniżej lustra wody.

Tak jak omłotka książki, intro w grze potrafi wygenerować na płóciach gracza zimną stonogę emocji bądź zasugerować mu wciśnięcie klawisza odpowiedzialnego za krytykę wszelakiego oprogramowania czyli resetu. Animacja była jednak na tyle przyjemna, że postanowiłem przejść czym prędzej do

testowania programu. Wyboru opcji wszelakich dokonać można bez żadnego problemu w czytelnie i pomysłowo zaprojektowanym centrum dowodzenia. Na początku proponuję wpiąć się na listę płac, aby dział finansowy wiedział komu ma przeleć na konto kasę za udaną misję, a i w odwrotnym przypadku odpowiednia komórka wyśle Twojej rodzinie złożoną w brójkę flagę z informacją, że walczyłeś dzielnie do końca.



Teraz wypada podnieść łętno do niezbędnego, bojowego minimum, czyli udać się do symulatora wal-

k, który pozwoli Ci otrząsnąć się z masyżynką i rozwiać wiele technicznych wątpliwości (z której strony jest rufa). Jeśli ponocito jesteś alergikiem i stale swędził Cię palec wskazujący, będzie to dobra decyzja ponieważ analogicznie do misji treningowej w SILENT SERVICE 2 można sobie postrelać do prawie nieruchomych celów. Nielimitowana amunicja jest tu dobrym pomysłem, albowiem w przeciwieństwie do SS2 wkrótce wokół Ciebie zarozi się od stat-

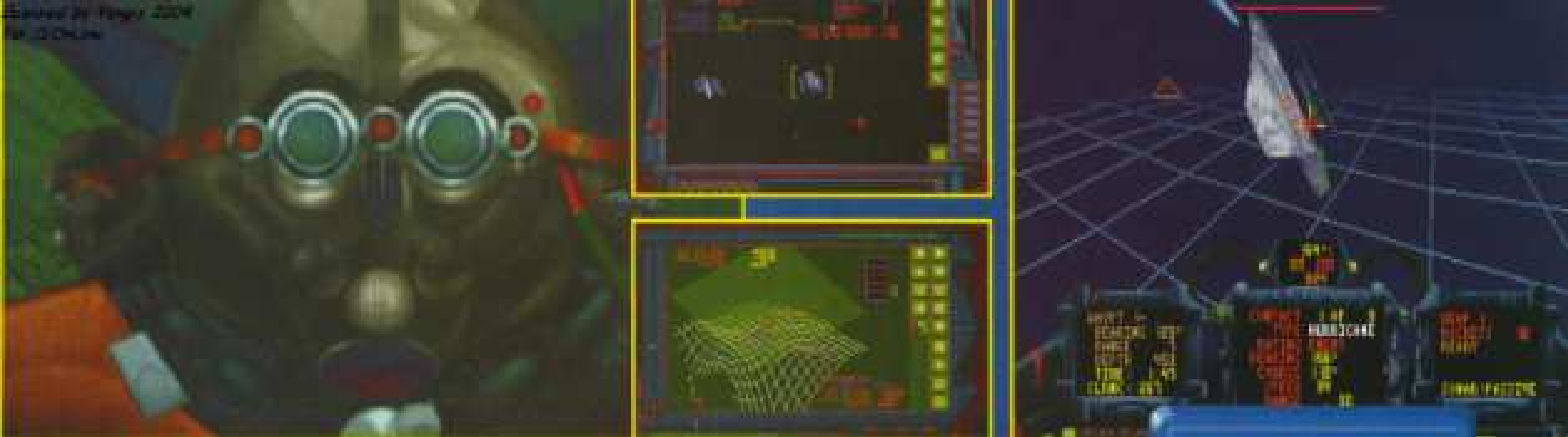
kow wroga zwabionych hałasem w otęrze, którego będziesz sprawcą.

TRENING CZYMI

Jeśli symulator masz już za sobą klikasz na "NEW CAMPAIGN" a następnie "TRAINING MISSION". Jest to zestaw pięciu prostych misji, po wykonaniu których poczujesz się w morzu tak pewnie jak za kierownicą swojego roweru. Pierwsza misja treningowa jest banalnie prosta wręcz niowarta Twojego cennego czasu. Trzeba przepłynąć od 1 do 4 punktu nawigacyjnego. Nic Ci w tej misji nie zagraża więc spokojnie możesz wziąć ze sobą ciocię, wujka i młodszą siostrę aby sobie poglądali widoczki (na przykład przepływające gdzieśgdzie zwierzątko). Jedna uwaga. Do zwierzątek się nie strzela, bo są pożyteczne.

W drugiej misji musisz zniszczyć trzy miny. Nie próbuj ich taranować bo to niezdrowe. Odpal w ich kierunku po jednej rakietce i wracaj do bazy. Trzecia misja analogicznie jak druga: pod płyń, rozwal i odpłyń. Problem czwarty to trzy łodzie podwodne. Akcja do wykonania bez większych problemów. Jednak nie strzelaj zbyt szybko. Właśnie torpeda nie "widząc" żadnego celu w pobliżu lubi pogonić swojego właściciela. Piąta misja: znajdź i zniszcz łódź o groźnej nazwie Whirlwind. Płynąc do celu nie omi-





SUBWAR 2050

MICROPROSE '93
IPS COMPUTER GROUP



PC 386

793 tys. zł (z VAT)



HEAR O
TORPEDO



jej żadnego waypointu wskazanego przez komputer, gdyż możesz nie zastać inkasenta swoich torped. W dowód uznania po wykonaniu misji treningowych dostajesz medal ze smigielkiem i cztery propozycje pracy, w których czekają na Ciebie słowa i pieniądze lub drewniana jesionka.

Pewnie zauważyłeś, że tablica przyrządów jest pozbawiona niepotrzebnych upiększaczy, migających lampek etc. Po prostu sama esencja. Pierwszy z trzech ekranów, ten od lewej, podaje współrzędne dowolnego punktu nawigacyjnego, czas oraz odległość w pionie od niego, środkowy pokazuje komplet danych o namierzonej jednostce takie jak ilość łodzi, typ, przynależność, kurs do niej, jej kurs i prędkość, zasięg oraz echo wroga, natomiast trzeci to uzbrojenie (którego pełną obsługę zapewnią Ci oba fajery joysticka) oraz odczyt z sonaru o hatasie jak i robisz. Czwarty ekran, a właściwie ekranik, umieszczony centralnie podaje Twojej łodzi parametry:

kurs, prędkość, wykorzystanie mocy oraz odległość od dna.

UZBROJENIE

Torpedy: rozwalają tylko to, co wytępi sonar. Zależą jest duża skuteczność jednak nie można ich zbierać zbyt wiele. Wady tej pozbawione są małe i kaskiwe niekierowane rakietki-specjalistki od domółki na małą odległość, zmuszające jednak do dokładnego celowania. Mają również mniejszy ładunek wybuchowy od torpedy. Każdy latac F-19 lub czymś podobnym więc zalet decoya nie będą opisywał.

Chyba już czas, aby chętni do wykazania się w mniej ciepłarnianych warunkach udali się do pierwszego i zarazem najłatwiejszego zestawu misji bojowych (to nie jest dowcip) - na Północny Atlantyk. Stopień trudności w tej grze zdecydowanie nie rozpieszcza. Już w drugiej misji nie dane mi było wrócić do bazy. Ostatnią rzeczą jaką zapamiętałem to czubek wrogiej torpedy która bez żad-

nego pukania smaldowała mi się do kabiny. Oczywiście nie poprzestała na tym. Była to bowiem bardzo rozrywkowa torpeda. Od tej pory przed każdą misją zaglądam kolejno do "MISSION BRIEFING" (szczegóły misji są bardzo istotne) i "CONFIGURE SUBS" (często warto uzbroić się "pod korek"), co i Tobie radzę.

RECEPTY

NA DŁUGOWIECZNOŚĆ

Aby cokolwiek osiągnąć w tej grze radzę po każdej udanej misji, czyli rzadko, zapisywać zbiór ze swoimi wynikami w uprzednio utworzonym katalogu i po każdej miesięcznej śmierci reinkarnować się kasując swój zbiór w grze i wgrywając na jego miejsce zbiór z utworzonego przez siebie katalogu. Pozwól Ci to uniknąć niepotrzebnych stresów oraz zaoszczędzić sporo gotówki (co prawda za 100 000 można po śmierci zacząć się odtworzyć z dotychczasowym dorobkiem punktowym, ale przecież życie jest ciężkie i każdy ma na głowie inne równie ważne wydatki).

W misji, w której nie płyniesz na akcję sam, zwróć uwagę na prędkość łodzi, która Ci towarzyszy. Jeśli więc pedał gazu masz zablokowany patykami na masz to licz się z tym. Je załoga łodzi, którą eskortujesz obrzuca Cię sprawnie błuzgami, po czym stracisz z nią kontakt. Warto więc wcześniej skorygować swoją prędkość i trzymać przez cały czas petenta na radarze, by mógł się i on wykazać na polu chwały.

Program posiada świetnie zrobioną grafikę dna morskiego przypominającą powierzchnię księżycy, jednakże cena, jaką trzeba za to zapłacić, to zauważalne

spowolnienie animacji (486 DX 40). Proponuję włączając przycisk R, nie tylko przyspieszający akcję (zmieni odwzorowanie terenu na prostą siatkę), ale poprzez "przezroczystość" także struktury powłoki podjęzecz, co się dzieje za najbliższą górką. Zyskasz dzięki temu kilka bezcennych sekund, od których może zależeć Twoje życie.

Gdy na ekranie pojawi się napis "Torpedo locked on" oznacza to, że właśnie upływają ostatnie sekundy Twojego życia. Jedyny ratunek w decoya lub nagłym zwrocie, dzięki któremu wytworzysz silne zawirowania odbierane przez radar torpedy jako kontakt z Tobą. Aby sprawdzić skuteczność takiego manewru zrób eksperyment: wykonaj gwałtowny zwrot, a Twój radar natychmiast ostrzeże Cię o nieznanym obiekcie tuż za Tobą.

Jeśli jesteś poważnie uszkodzony wiedz, że nie wszystko jeszcze stracone. Łódź potrafi sama się naprawić jednak wymaga to trochę czasu a już na pewno spokoju. Cicho uciec z pola walki można operując balastem. W ten sposób bezszereśnie wypłyniesz na powierzchnię, bądź zanurzysz się w głębinę.

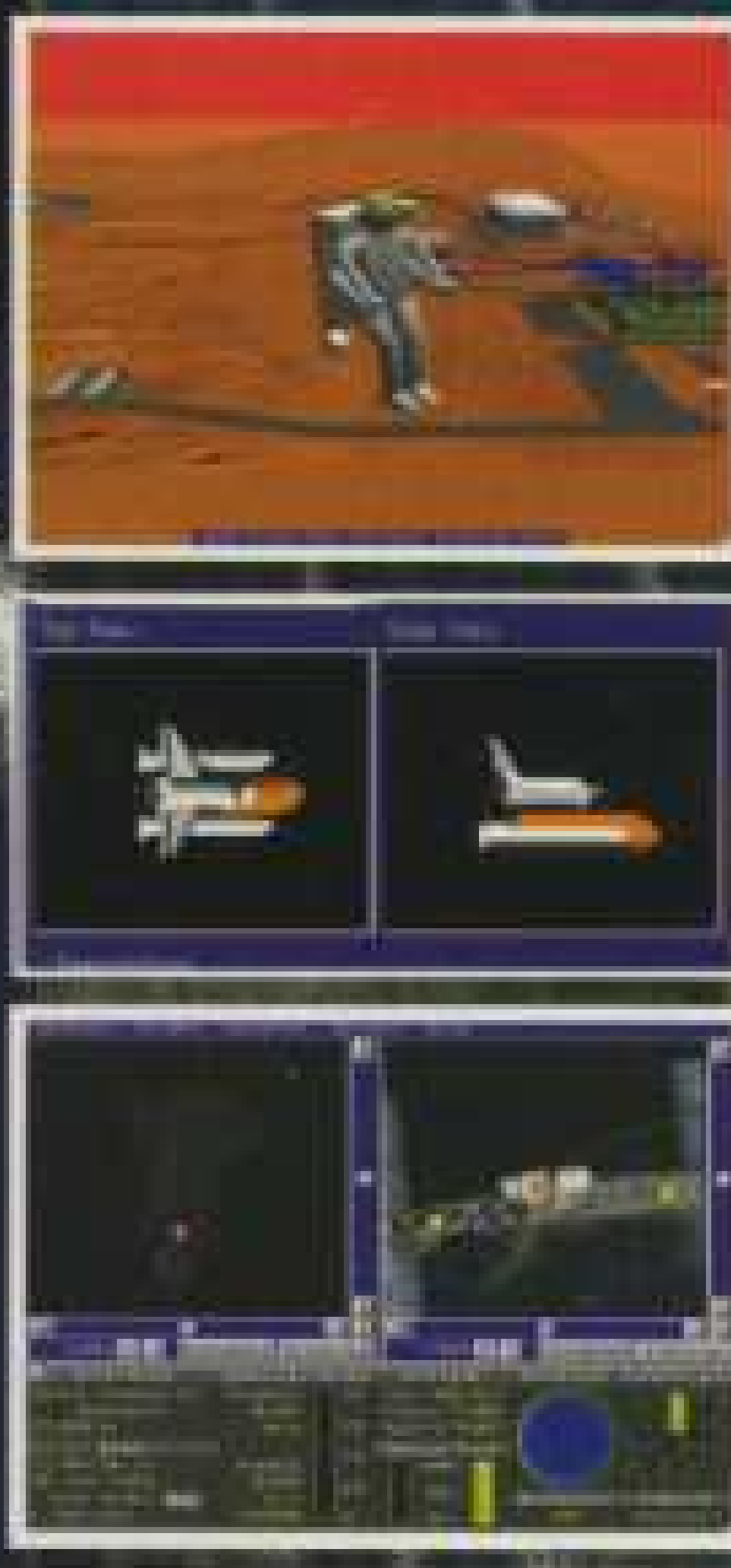
Dodatkową atrakcją wersji tej gry wydanej przez IPS jest całkowita jej polonizacja. Wszystko, co pojawia się na ekranie wyrażone jest w naszym ojczyściym języku, a jakość tłumaczenia znacznie przewyższa pocztówki zrobione przez na tym polu (Syndicate).

I to by było na tyle. Odrobiny szczęścia i gumowego dna życzy:

MARAS



SPACE SIMULATOR



co normalnie byłoby dość trudne) ale i tak dobrze oddają ich specyfikę.

Dokąd się lata

Oj panowie!!! Polecieć można praktycznie wszędzie - no, przynajmniej wszędzie w obrębie naszej galaktyki, acz nie tylko. Układ Słoneczny został "odtworzony" z dużą pieczołowitością i przy użyciu zdjęć z próbników międzyplanetarnych. Dzięki temu szczególnie dobre wrażenie robią duże planety takie jak Jowisz albo Saturn. Na mniejsze obiekty także możemy się wybrać - w wirtualnym kosmosie Space Simulatora latają asteroidy i komety, na planetach można lądować; wtedy gra zamienia się w symulator lotu, jako że szczególnie okolice baz kosmicznych i wyrzutni mają "fotograficzne" tekstury.

Jeżeli bardzo się uprzemy, to obejrzymy nawet obiekty, których nikt jeszcze nie widział. Microsoft nie zapomniał bowiem o pulsarach, czarnych dziurach i innych takich.

Rzecz jasna nie zapomniano o działalności ludzkiej na przestrzeni wieków - mamy stację kosmiczną Freedom, a także bazy na Księżycu i Marsie.

Jeżeli ktoś nie lubi latania to może wybrać się do jednego z wielkich obserwatoriów ziemskich i popodziwiać niebo (wszechświat czyszy?). Space Simulator nie był chyba projektowany jako domowe planetarium, ale mimo to sprawuje się w tej roli dość dobrze.

Producenci przygotowali nam wiele "sytuacji" umiejscawiających nasz pojazd w co ciekawszym miejscu przestrzeni kosmicznej. Ambitni mogą też pokusić o zrealizowanie dwóch proponowanych misji: lądowania na Księżycu i pełnej misji wahadłowca (włącznie z dokowaniem do stacji kosmicznej).

A na koniec

musimy rzec, iż trudno stwierdzić, czy jest to dobra gra czy nie. Można pyskować na dźwięk - bo go prawie nie ma (tzn. jest muzyka klasyczna w tle, tak jak we Fronte-rze), albo na grafikę - ale tu z kolei to co najważniejsze, czyli widok "za oknem" jest rewelacyjny. Słowem: zagrajcie sami. My oczywiście mamy nadzieję, iż Microsoft spłodzi następne wersje, wszak Flight Simulator można nazywać rewelacyjnym dopiero od wersji 5.0.

Tym optymistycznym akcentem kończymy, odlatując "where no man has gone before"

Alex & Gawron

odpowiednie jego zaprogramowanie.

Wszystkie parametry lotu wyświetlane są na tablicy przyrządów, większość niestety w postaci liczbowej. Poza oczywistymi wartościami prędkości i ciągu, dowiadujemy się z niej jeszcze o ilości paliwa, skali czasu, pochyleniu statku i odległości od aktualnie wybranego obiektu.

Czym się lata

Czekają na nas podróże wieloma pojazdami, zarówno tymi istniejącymi (zestaw Apollo OM-LM, Space Shuttle w różnych konfiguracjach

i piecaki odrzutowy MMU) jak i też przyszłościowymi (Galactic Fighter, All Terrain Lander, czy też Galactic Explorer). Niestety nie ma tutaj ulubionego statku wszystkich wielbicieli kosmosu (Space... the

final frontier) czyli pojazdu o numerze rejestracyjnym NCC 1701 - może jednak pojawi się edytor scenariuszy i wtedy nie takie sami sobie zrobimy.

Osiągi statków są czasami nieco naciągane (takim MMU można sobie polecać nad powierzchnią Marsa,

i całkiem nam przeszło. Dzięki temu mogliśmy dowiedzieć się

Jak tu się lata

Dość prosto. Otóż, jak to w każdym przywołanym statku kosmicznym bywa (a jak bywa Gawron jako kosmonauta - oblatywacz wie), mamy do swej dyspozycji silnik główny umieszczony z tyłu statku (o największym ciągu) oraz małe silniki korekcyjne pozwalające nam na obroty w przestrzeni (wskaźnik Rotate), bądź też przesuwanie całego statku w dowolnym kierunku (wskaźnik Fine Thrust), co jest wręcz niezbędne przy dokowaniu. To wszystko! Oczywiście czasami możemy też mieć możliwość wypuszczenia podwozia, włączenia jakiś hamulców czy też używania działek protonowych, ale i tak sterowanie nie jest wyjątkowo proste i nieskomplikowane.

Rzecz jasna nie będziemy wszystkiego wykonywać własnoręcznie. Do swej dyspozycji mamy komputer pokładowy potrafiący bardzo wiele. Może on na przykład wprowadzić statek na dowolną orbitę, wylądować, czy też dokonać zblizania. Naszym zadaniem jest jedynie



Microsoft to dziwna firma. Wszyscy uważający się za "hakerów" i innych takich uważają ją za coś okropnego i nawet wymawianie jej nazwy uważają za przejaw wyjątkowego "lamerstwa". W niczym nie zmienia to jednak faktu, że większość z nich używa przynajmniej jednego jej produktu (ot takie tam drobniaki): MS DOS, MS Windows...)

Dla graczy Microsoft zrobił jednak nieco więcej poza wyprodukowaniem systemu operacyjnego (bez którego, nota bene, żadna gra nie ruszy). Wydał mianowicie rewelacyjny symulator lotu Flight Simulator, uważany przez niektórych (przez mnie - Gawron) za najlepszy tego rodzaju produkt dostępny dla PC. Dlatego też uśmiech zagościł na naszych twarzach, gdy w nasze łapki wpadła najnowsza gra Microsoftu - Space Simulator, pozwalająca jak łatwo się domyśleć, opuścić niegościnnie okolice naszej planety na pokładzie jednego z wielu statków kosmicznych.

Pierwej szok

Niestety pierwszy kontakt z tą górką wywołał u nas znajome odruchy wymiotne. Powodem - pewna, ahem, spartańskość oprawy graficznej. Na ekranie możemy mieć bowiem do kilku okien zmiennej wielkości pokazujących widok na zewnątrz statku (i posiadających podobne gadżety jak okna Windows, eh, ten Microsoft) przy użyciu rewelacyjnej grafiki, oraz wyjątkowo obieśną tablicę przyrządów statku - w, jak nie przymierzając, najgorszej grze shareware. Na szczęście uwaga nasza skupiła się na tym, co było widać "przez okno", co uratowało redakcyjny dywan od zabrudzenia. Połem zaś w trakcie gry przestaliśmy zwracać uwagę na ów nieszczęsny panel kontrolny

1 Battle Bugs 2 Alien Legacy



Cel ataku: silnie broniony hamburger. Plan działania: pluskwa, pajak i pchła wyeliminują zaopatrzoną w rakiety mrówkę. Następnie należy zsynchronizować atak świerszczy z działaniami bombardującymi moskita.

Nie, nie odpaliło mi, choć może to tak wyglądać. Po prostu Sierra wydała mocno nieortodoksyjną strategię, w której stojące na przeciw sobie armie złożone są z owadów. Gra składa się kilkudziesięciu misji o rosnącym stopniu złożoności. Niektóre przypominają wręcz typową łamigłówkę - tylko jedno rozwiązanie prowadzi do sukcesu. W miarę czasu i złożoności zadań można pokusić się o własne koncepcje rozwiązywania problemu.

Pierwsze misje, treningowe, pokazują podstawowe zasady owadziej taktyki (jeśli rzucać kamieniem, to z góry; jeśli atakować, to bandą; jeśli bronić się, to robakiem o jak największej odporności). Bo owady (jest ich ponad 30 rodzajów)

mają swe specyficzne cechy: umieją latać, skakać, pływać, rzucać przedmiotami, bić się z kilkoma przeciwnikami na raz. Ponadto mają określoną odporność na ciosy i siłę ataku. Misje są mniej zróżnicowane i sprządzają się z grubsza do 3 gatunków: zniszczenie siły żywej, obrona przedmiotu lub zdobycie go. Rzeźba terenu urozmaicona jest rozlaną colą, niedopałkami potów, gwoździami, monetami, zapalnikami, czy rozlaną i lekko nieświeżą sałatką Campbella.

Wszystko to okraszone wspaniałą animacją małych figurek owadów, efektami dźwiękowymi i oczywiście miłym lechtaniem próżności grającego. Co kilka bitew (wygranych, rzecz jasna) proszony on jest na audyencję do królowej - mrówki, gdzie otrzymuje kolejne odznaczenia.

Battle Bugs, dzięki sporemu ładunkowi humoru i trudnym misjom (nie myślę o pierwszych) wspaniale bawi. Miejmy nadzieję, że już niedługo pojawi się w ofercie firmy IPS.

Sir Haszak

Producent: Dynamix,
Sierra on - Line
Rok wydania: 1994
Komputer: PC 386



Alien Legacy

Po raz kolejny już ludzkość wyrusza na podbój kosmosu wysyłając wielkie statki kolonizacyjne. Oczywiście dowództwo jednego z nich zostało powierzone Tobie. Cieszyłeś się z tego niezmiernie, do czasu wszakże. Gdy tylko Twój statek przybył na miejsce przeznaczenia, okazało się, iż po ziemskim statku Tantalus, przybyłym tutaj kilkudziesiąt lat temu, nie ma śladu. Tak więc będziesz musiał w porę wykryć przyczynę klęski poprzedniej ekspedycji, by nie dosięgnęła także Ciebie. Co gorsza, komunikaty przesłane z Ziemi wskazują na to, iż odwieczna wojna pomiędzy ludzkością i rasą Obcych została rozstrzygnięta na korzyść tych drugich...

Podstawową czynnością w Alien Legacy, jest zakładanie i utrzymanie baz na powierzchni planet lub stacji kosmicznych na orbitach. Jedyne, czym musimy się martwić, to dobranie odpowiedniej proporcji pomiędzy liczbą i rodzajem wybudowanych instalacji (każdy budynek zużywa pewną ilość energii, rudy itp. wymaga też odpowiedniej obsługi, w zamian zaś coś produkuje), tak by baza była samowystarczalna oraz by produkowała nadwyżki na czarną godzinę.

Jednym z naszych świątych celów będzie rozwijanie poziomu nauki. Budowane przez nas laboratoria produkują pewną ilość "punktów naukowych" z określonej przez nas dziedziny wiedzy, które następnie możemy spożytkować do poczynienia różnych

przydatnych wynalazków. Punkty te możemy także zebrać z powierzchni planety (co w sumie nie jest takie głupie, bowiem odkrycia np. w dziedzinie biologii wymagają najpierw odpowiednich próbek materiału badawczego).

Poza rozwoju nauki poszukiwacem będziemy złóż mineralnych, artefaktów Obcych i tych pozostawionych przez statek Tantalus, jak też dziwnych zjawisk, których zbadanie pozwoli naszym inżynierom dokonać nowych wynalazków, które z kolei poprawią wydajność już istniejących instalacji, bądź też umożliwią zbudowanie czegoś zupełnie nowego. Pograwszy jednak dłużej łatwo się jednak zorientować, iż Alien Legacy nie jest typową grą strategiczną. Posiada bowiem ściśle ustaloną fabułę - wszystkie wydarzenia następują bowiem w ściśle określonej kolejności - tak więc mamy najpierw kilka pomniejszych wynalazków, potem od-

krycie pierwszych pozostałości po kolonistach, uszkodzenie hibernatorów na macierzystym statku, atak miejscowej flory i fauny itd... Szybkość rozwoju akcji zależy na szczęście od nas, a konkretnie od penetracji miejsc na planetach, uznanych przez naszych doradców za podejrzane. Doradcy zresztą nie na wiele się poza tym przydają - czasami trzeba tylko wysłać jakiegoś, aby przeprowadził wizję lokalną (na przykład podczas znacznego wzrostu aktywności roślin na jednej z planet, wysłany nań naukowiec opracuje skuteczne "antidotum").

Akcja rozwija się prostoliniowo jednostajnie, więc można by się w zapytać: i gdzie tu miejsce dla gracza? No cóż - jeżeli wykazesz wystarczającą czujność możesz nie ujrzeć jej w całości. Radzimy zatem grać dobrze...

Alex & Gawron

Firma Sierra on-Line
Rok produkcji: 1993
Komputery: PC 386, VGA, SGAst
Podobne:
Master of Orion - do opanowania masz galaktykę; większe znaczenie nauki, dyplomacja, Amiga, PC



Jest taktycznie

Cechą Anglii, zwłaszcza w grach strategicznych, jest permanentne rozbieżności terytorialne i tonięcie w mrokach średniowiecza. Tę klasyczną już sytuację mamy w najnowszej produkcji firmy Impressions. Nie muszę więc dodawać, że intryga sprowadza się do zjednoczenia całości (do której zalicza się tym razem także Walla) pod swym berłem.

Całość podzielić możemy na dwie wzajemnie uzupełniające się części: ekonomię i wojnę.

Ekonomia

Na początku masz jedno terytorium i trochę ludności. Pracę swych poddanych musisz dzielić pomiędzy prace polowe (uprawa zboża, hodowla krów i owiec), pozyskiwanie surowców, produkcję uzbrojenia, budowę zamku i obronę granic. Produkcja rolna służy trzem celom: zdobyciu gotówki (hodowla owiec dla wełny), za-

nia właściwego poziomu wyżywienia ludności (krowy; ich liczba pomnożona przez 10 daje możliwości żywieniowe kraju), odłożenie zapasów na wypadek oblężenia zamku (ziarno).

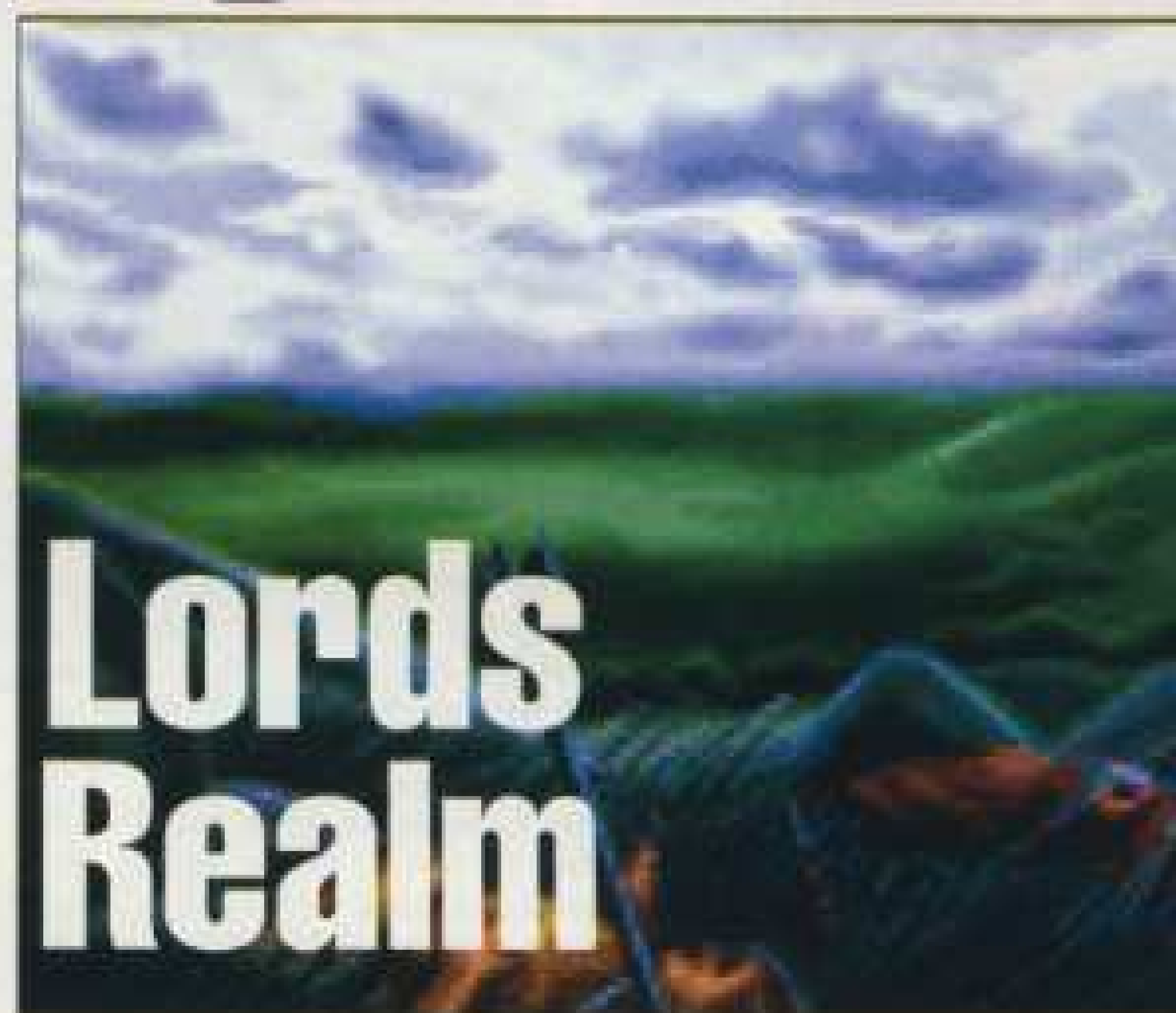
Oczywiście należy również zadbować o stan pól - nadmiernie eksploatowane wyjątkowo się i trzeba je kosztem sporych nakładów ludzkich uzdatniać. Każde z działań polowych ma swą specyfikę: zboże wymaga obecności chłopów wiosną, podczas siewów, i jesienią, przy zbiorach (wymagana liczba rolników: zasiany areał razy 1,5). Pasterze

of the

bydła i owiec muszą doglądać inwentarza przez cały rok.

Górnicy pozyskujący rudę żelaza, kamień, drwa i zapatrujący Cię w drewno i rzemieślnicy wyrabiający broń zanim rozpoczną swą działalność dość długo się szkolą. Nie ma mowy więc o sezonowym przenoszeniu do tych zawodów chłopów (z wyjątkiem stawiania zamków). Kamień i drewno niezbędne jest przy budowie zamków, żelazo przy wyrobie broni.

Dwoma źródłami gotówki są podatki bezpośrednie i handel. Wysokość podatków ustalamy sami pamiętając jednak o spadają-



Lords of the Realm

cym zadowoleniu ludności. Handlować możemy wszystkimi produktami rolnymi, kamieniem, rudą, drewnem i bronią. Oczywiście żeby to nastąpiło, do danego hrabstwa musi zajrzeć kupiec. Nie każdy kupiec wszystkim handluje. Ceny kształtują się w zależności od podaży i popytu na rynku. Jeśli masz kilka terytoriów i na jednym z nich zabrakło żywności, a nie ma tam kupców, możesz ją przerzucić z innego, zamożniejszego. Przy tego typu przerzutach trzeba wziąć jednak pod uwagę ryzyko plagi szczurów (25% zboża znika) lub grasujących watach wilków (giną bydło i owce).

Zarządzanie w przypadku większej liczby terytoriów może przejąć namiestnik. Po każdej turze mówi nam, gdzie zmieniono racje żywnościowe, gdzie jest nadmiar chłopów, a gdzie ich niedobór. Jego usługi kosztują 20 sztuk złota od prowincji.

Bezpieczeństwo naszego terytorium zapewnia zamek i znajdująca się w nim załoga. Aby go wznieść trzeba nakreślić plan budowy: kształty i wymiary wież, murów, bram itp., co bardzo przypomina podobną czynność w Castles II. Później zgromadzić niezbędne surowce i przeznaczyć odpowiednią liczbę ludzi. Dzięki pobudowaniu zamku wróg nie zagarnie naszego terytorium wchodząc do jego miasta - musi oblegać zamek. Wybudowany zamek możesz dowolnie rozbudować. Zniszczony na terytorium zdobytym musisz odbudować.

Gwarantem tego, że będziemy mieć kogo zaciągać do armii jest zadowolenie obywateli naszych prowincji (w skali 0-40). Gdy spadnie poniżej 5 mamy ponad rok (5 tur), by je poprawić. Jeśli nam się nie uda przestajemy panować na terytorium. Niezadowolenie może wynikać z niedożywienia, zbyt wysokich podatków lub zaciągnięcia zbyt dużej liczby mieszkańców danej prowincji do wojska. Zarządź mu może w przypadku niedożywienia podwojenie lub potrojenie racji żywnościowych, w pozostałych - zakup piwa. Pozostałe przyczyny wzrostu zadowolenia (duży przyrost naturalny, wybudowanie kościoła) nie zależą od Ciebie. Jeśli zadowolenie utrzymuje się nieznacznie powyżej 5, ale jest niższe niż w okolicznych prowincjach - ludność emigruje.

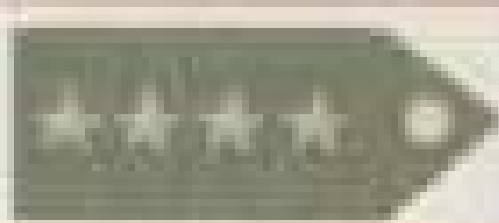
Wojna

Armię tworzysz ze swych poddanych. Początkowo są to chłopcy uzbrojeni w widły. Z czasem możesz dorobić się porządnego uzbrojenia w postaci mieczy, kuszy, włóczni, maczug, łuków, toporów i zbroi. Wyposażając w nie Twoich chłopów możesz zbierać całkiem zgrabną armię. Pomocą służą również najemnicy pobierający na wstępie współpracę jednorazową opłatę manipulacyjną i służący potem za stałą pensję kwartalną. Jednostek najemniczych nie może być jednak w armii więcej niż jedna.

Najskuteczniejszą (i najdroższą) formacją jest ciężkozbrojna jazda (miecze i zbroje). Z broni miotających łuk ma dalszy zasięg i większą szybkostrzelność, natomiast kusze większą siłę rażenia, ważną zwłaszcza przeciw rycerstwu.



1 Lords of the Realm



4. Aby nie wyjąławić pól w prowincji przynajmniej 4 z nich powinny leżeć odłogiem. Inaczej musisz angażować kilkakrotnie więcej ludzi, aby znów nadawały się do uprawy (liczba robotników zależy od wielkości populacji danej prowincji i dotychczasowemu systemowi).

5. Uważaj przy wchodzeniu na czyjeś słabo zagospodarowane terytorium - możliwe, że jest tam rewolta. Zostaniesz tam szeryfem i będziesz się miał dodatkowy kłopot na głowie.

6. Nie przesytaj żywności, gdy po drogach kręcą się bandy zbuntowanych chłopów lub niski jest stan zadowolenia mieszkańców prowincji,

przez którą jedzie transport - ładunek zostaje wtedy wypakowany po drodze, a Tobie tego daru dla biedaków i tak nie odliczą od podatku.

7. Czytaj, co piszą do Ciebie inni władcy. Zazwyczaj donoszą o atakach innych na Ciebie i nie mylą się.

8. Gdy morale armii zejdzie dość nisko - rozwiąż ją natych-



miast. W innym przypadku znacznie grabić i palić Twoje ziemie.

Podsumowanie

Lords of the Realm jest z pewnością twórczym rozwinięciem idei Defendera. Twórcy poszli już tak daleko, że z pierwowzoru pozostał tylko pomysł i podobny okres historyczny, w którym rozgrywa się akcja. Reszta została zmieniona, choć nie wszystko jest oryginalne. Całość stanowi dość mocny kawałek strategii zwłaszcza na najwyższych poziomach gry (można osobno ustawić poziom ekonomii i walki). Niezłe rozwiązano też ukazanie opcje statystyczne. Mogą one być wyświetlane jako raport roczny czy ukazujący się co 2 lata. Zaznaczone są przy tym stan obecny i kierunek zmian w porównaniu z poprzednim rokiem (jest lepiej, gorzej lub tak samo). Zaraz potem wyniki są porównywane do konkurencji w kilku najważniejszych kategoriach. Mamy więc przegląd sytuacji, ale jeśli nie chcemy tracić czasu można go wyłączyć. Grę urozmaicają (zwłaszcza na wyższych poziomach) także różne zdarzenia losowe: klęski żywiołowa, napady drapieżników na stada, plotki o niebezpieczeństwach nadciągających z zagranicy.

Do wad tego systemu zaliczyłbym przede wszystkim tracenie ludzi przez wojska atakujące podczas ostrzału z machin miotających. Nie imponuje także grafika gry (z nielicznymi wyjątkami), a muzyki i efektów dźwiękowych nie ma prawie wcale.

Gra się w to jednak świetnie, o czym donosi po tygodniu spędzonym nad tą zabawką

Sir Haszak

Bitwy rozgrywają się na specjalnie zaprojektowanym ekranie, gdzie w prosty sposób można dowodzić wojskami. Armię określa morale (zależy od długości przebywania chłopów w wojsku), rodzaj broni i liczebność oddziałów.

Terytorium opanowuje się zdobywając jego miasto. Jeśli wybudowano na nim zamek, należy go zdobyć. Na osobnym ekranie

mieszkańców jest zbyt wielu możesz ich liczbę ograniczyć paląc wioski.

2. Do wojska możesz zaciągać tylko do 9% ludności, jeśli zależy Ci, by nie spadło zadowolenie.

3. Jeśli zdobyłeś zamek i chcesz go odbudować, zabierz się za to szybko. Po pewnym czasie ruiny rozsypują się i musisz wszystko budować od początku.



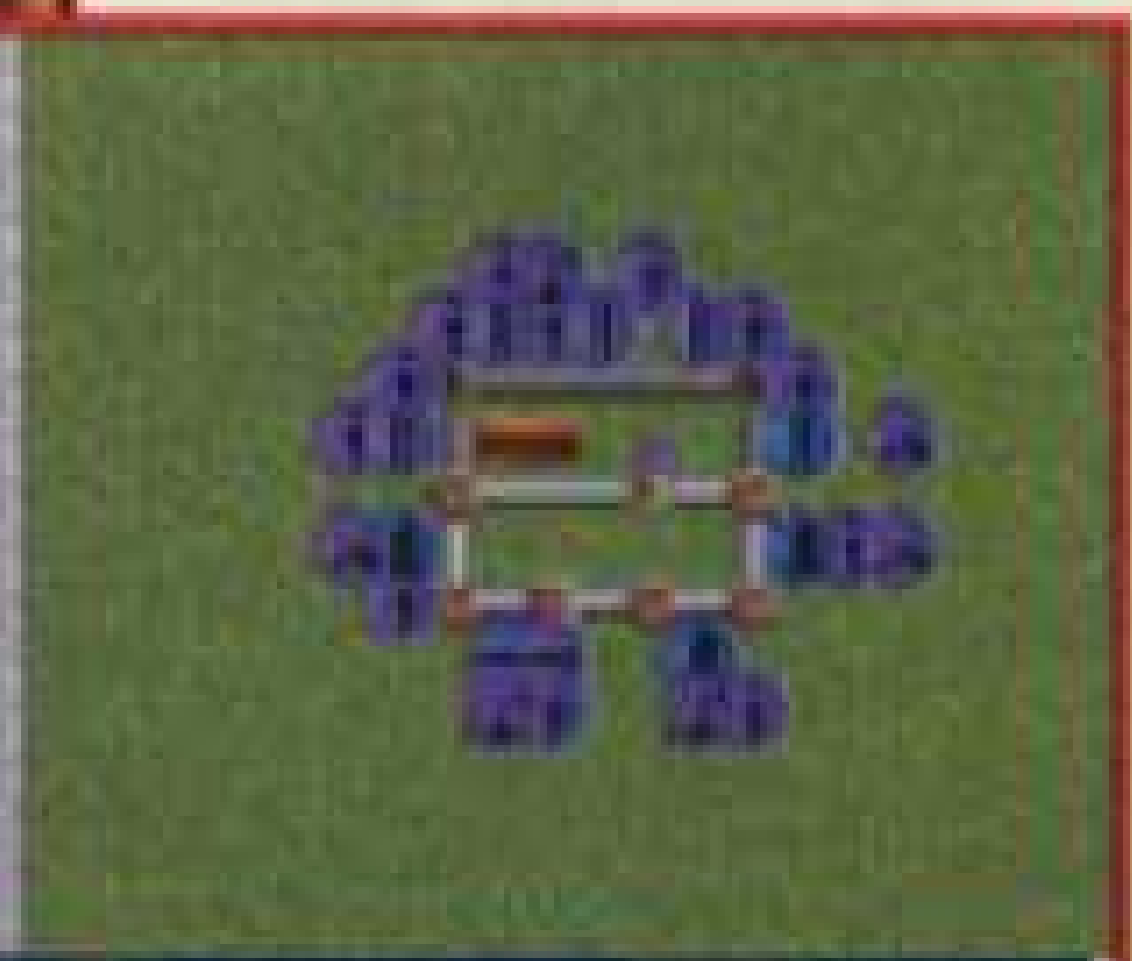
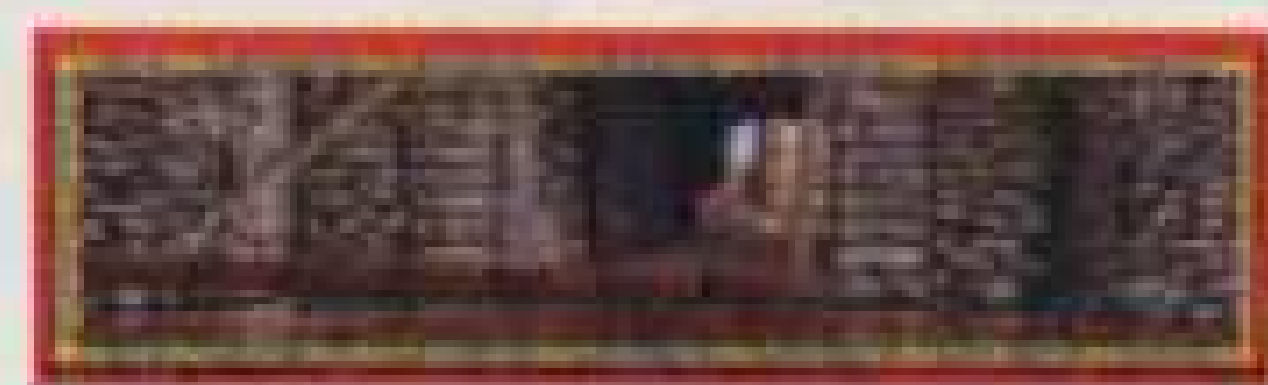
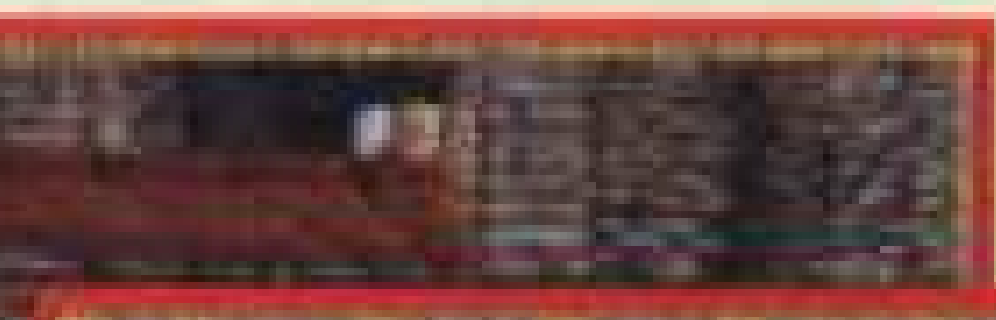
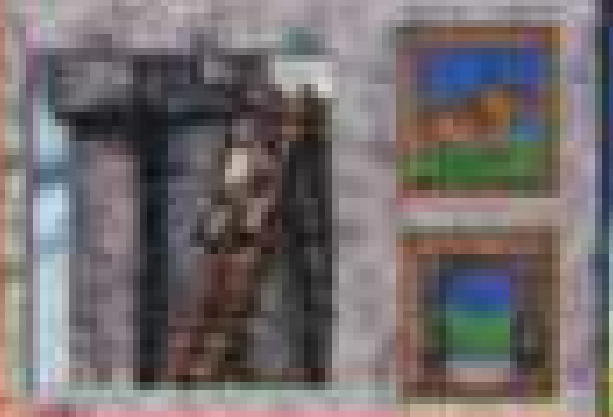
With the crumbling of the last opposing stone, your forces star

dzielimy armię na budowniczych, zaopatrzeniowców i walczących. Jeśli zamek otacza fosa należy ją zasypać, później przystawiamy drabiny i wieże oblężnicze do murów, pociskami z katapult robimy mur, a taranem - bramę. Po szeregu atakach zamek zazwyczaj się poddaje.

Rady jak nie zejść na dziady

1. Nie zajęte przez nikogo ziemie wystawiają do walki połowę swych mieszkańców. Jeśli

July Ladders used to climb walls. Attempt successful. Light losses.
July Soldiers try to scale wall. Attempt successful. Light losses.
July Ladders used to climb walls. Attempt successful. Light losses.



Jest taktycznie

Po dość długim oczekiwaniu ukazała się kolejna gra Sid'a Meiera. Tym razem jest to próba przybliżenia realiów kolonizacji Nowego Świata. Trzeba przyznać, że próba nawet udana, choć nie posuwająca tego gatunku gier do przodu.

Co nowego?

Nie sposób nowej gry nie porównać do jej poprzedniczki - Cywilizacji. Do Kolonizacji przeniesiono sporo z możliwości konfiguracyjnych - wyznaczanie klimatu, powierzchni lądu itp. lub kolonizacja rzeczywistych Ameryk. Celem gry jest uzyskanie niepodległości, co uzyskujemy poprzez wydanie Deklaracji Niepodległości i obronienie się przed atakiem sił ekspedycyjnych przybyłych z metropolii. Metropolia bowiem stanowi bogate zaplecze, z którego można importować towary, okręty oraz ściągać i szkolić osadników. I oczywiście sprzedawać produkty wytwarzane w kolonii. Perfidia tego układu polega na tym, że to co wywozisz do kolonii systematycznie drożeje, a to co przywozisz - tanieje. Do tego

dochodzą cła nakładane przez króla na towary przez Ciebie eksportowane z kolonii. Możesz nie zgodzić się na nie, ale wtedy metropolia zbojkotuje dany towar i nie będziesz mógł nim z nią handlować. Jeśli się zdecydujesz przywrócić handel zakazanym towarem będziesz musiał zapłacić opłatę wyrównawczą (skąd my to znamy?), zazwyczaj wysoką.

Sam Nowy Świat z początku jest przed nami zakryty. Startujemy jako przedstawiciel jednego z 4 narodów najbardziej zasłużonych dla kolonizacji Ameryki: Anglii (szybkie przyciąganie kolonistów), Francji (dobre kontakty z Indianami), Hiszpanii (ulatwione ataki na Indian) i Holandii (ulstwienia w handlu), mając jeden statek z 2 kolonistami żeglujący w pobliżu wybrzeży Ameryki. Wybieramy sobie kawałek lądu zdolny do kolonizacji, po czym zakładamy osadę.

Zazwyczaj od razu wchodzimy w kontakt z krajowcami i trzeba być dla nich miłym jak najdłużej. W ramach stosunków dobrosąsiedzkich przynoszą nam to i owo, co przydaje się na miejscu lub jest spieniężane

w handlu z metropolią. Oczywiście z miejsca trzeba rozbudowywać infrastrukturę kolonii. Autorzy pozwalają tu zaszczać. Mamy do dyspozycji umacnianie obronności kolonii (palisada, fort, forteca) oraz szereg zakładów rzemieślniczych zajmujących się produkcją rumu, odzien wierzchnich, ubrań, broni, statków, narzędzi niezbędnych do budowy bardziej zaawansowanych technologicznie gmachów stanowiących warsztat pracy Twoich osadników. Do tego masz jeszcze ratusz i kościół. W tym pierwszym produkuje się dzwony wolności, dzięki którym wzrasta świadomość ludu - jest on bardziej skłonny odłączyć się od metropolii.

Zresztą im bardziej chce niepodległości, tym wydajniej pracuje. Produkcja dzwonów pozwala też na wciągnięcie do Kongresu Narodowego osobistości zasłużonych dla kolonizacji Ameryki. Dzięki nim Twoi koloniści nabierają pewnych przydatnych umiejętności z handlu, polityki, eksploracji kraju, religii i obrony. Wreszcie po ogłoszeniu deklaracji niepodległości szybka produkcja dzwonów stanowi warunek wsparcia Twego powstania przez inne państwo kolonizujące Amerykę. Kościoły z kolei

produkuja kryzys, przyciągając z metropolii nowych kolonistów.

Nowy kontynent obfituje w cały szereg bogactw naturalnych (bawełna, tytoń, drewno, zwierzyzna łowna) i mineralnych (srebro, rudy żelaza), które możesz przetwarzać w koloniach lub sprzedawać bezpośrednio w metropolii. Gospodarzami tych ziem jest kilkanaście plemion Indian o różnym sposobie życia. Jedno, co ich łączy, to początkowo przychylny stosunek do kolonistów. Potem bywa różnie - napady na miasta i ich plądrowanie, zabijanie osadników, domaganie się rekompensaty za rzekome krzywdy popełnione na tubylcach itp. Ty starasz się w miarę możliwości nie reagować, bowiem handel z Indianami pozostaje jedynym wyjściem w przypadku wprowadzenia przez metropolię embarga na dany towar. Indianie są dość wymagającymi odbiorcami, bo kupują tylko to, czego im trzeba (metropolia weźmie wszystko). Ale jak się nie ma, co się lubi...

Kolonisci dzielą się na zwykłych i posiadających jakieś zdolności podwyższające ich wydajność pracy. W sumie będzie tego kilkadziesiąt zawodów. Wszystkich nieuzdolnionych można kształcić w określonym zawodzie, jeśli mamy odpowiednią szkołę (trzeba sobie wybudować i znaleźć nauczyciela właściwej profesji).

Ogłoszenie niepodległości powinno nastąpić wtedy, gdy masz dość silną armię, większość kolonistów jest za niepodległością (najlepiej, by główne miasta miały 100% dla powstania, co sygnalizowane jest niebieskim kolorem). W pobliżu Twych kolonii lądują siły ekspedycyjne i rozpoczyna się główna atrakcja programu - wojna. Podczas niej zwolennicy powstania kolonistami (torysami) wszczynają walki w miastach w których stanowią więcej niż 50%



20



1 Colonization

Scanned by Vengis 2004
for CoDLine



ludności. W miastach, gdzie sławiają mniejszość, wspierają siły ekspedycyjne, gdy te atakują miasto. Two zadanie polega na odebraniu torysom zajętych miast i zniszczenie sił ekspedycyjnych - wtedy wygrasz. Teraz możesz popatrzeć jak bardzo przysłużyłeś się Ameryce - czy nazwą Twym imieniem się barów szybkiej obsługi, czy może cały kontynent.

Odrobina porad

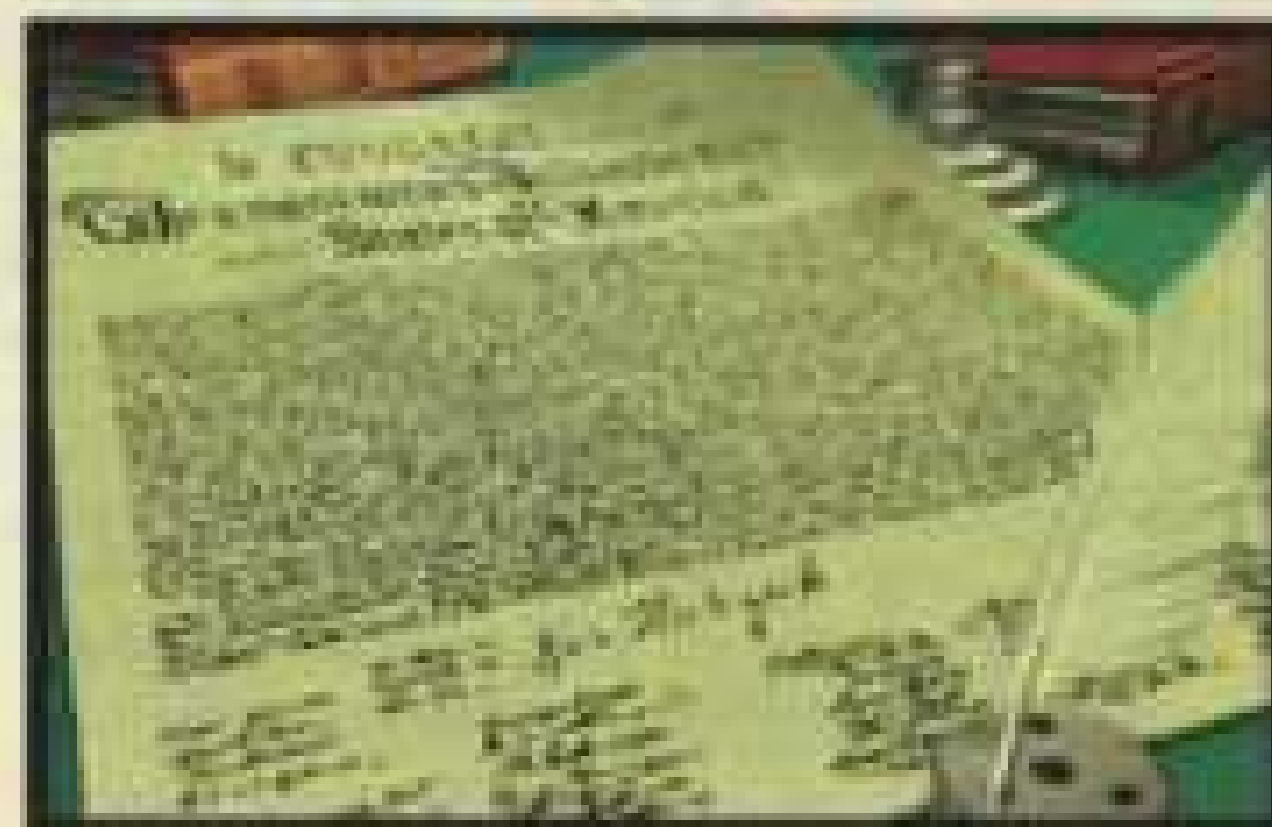
1. Indianie - utrzymuj dobre kontakty z krajowcami i nie

niszcz ich wioski (ujemne punkty); są potencjalnymi kolonistami (!), można z nimi handlować; jako koloniści dobrzy do prac polowych, podatni na edukację; handel z nimi zaczyna od Trade Goods (potem powiedzą, czego im trzeba) i twórz misje w ich obozach.

2. Koloniści - nie sprowadzaj ich w zbyt dużych ilościach, bo obniżają morale (koloniści, którzy "zostają wyprodukowani" przez miasto o 100% akceptacji niepodległości nie stwarzają takich problemów); zakładaj miasta w pobliżu wiosek Indian - na początku możesz ich kształcić u Indian, później we własnych szkołach - taniej wychodzi, niż z metropolii; z odkrywaniem artefaktów poczekać na Korteza - wtedy będziesz bogaty.

3. Handel - co jakiś czas król proponuje podniesienie cel na

jakis towar, jeśli nie jest Ci on potrzebny - nie zgódź się na to; staraj przetwarzać w kolonii surowce i eksportować do metropolii gotowe produkty (więcej się zarabia); z Indianami i koloniami innych państw możesz się targować - dopuszczalna długość targowania zależy od sympatii żywionej przez nich do Ciebie; najszybsze lądowe połączenia to rzeki (dopóki nie wybudujesz dróg); pod żadnym pozorem nie sprzedawaj rudy (Ore)



siły ekspedycyjne nie będą miały gdzie wylądować.

Podsumowanie

Colonization jest bardzo wierne Cywilizacji jeśli chodzi o samą ideę, sposób realizacji, a nawet grafikę. W tym ostatnim przypadku Alex stwierdził, że nawiązano tak bardzo, iż gra stała się nieco archaiczna. W każdej bajce jest ziarno prawdy, więc w tej opinii chyba też. Pomimo znacznego podobieństwa cel gry, zadania stojące przed graczem są nieco inne. Do niewątpliwych osiągnięć autorów należy oddanie uczuć jakie żyli dawni koloniści do metropolii. Już po krótkiej grze ma się ochotę wybić na niepodległość, bo ona bardzo przeszkadza

Colonization

Tak było

Nelalicy strzymają, że Kolumb odkrył Amerykę. Oni nie! Pierwszym odkrywcą, który dotarł do Ameryki był nie Kolumb, ale... (jeżeli nie wiesz, to nie czytaj dalej). Był jakimś hiszpańskim odkrywcą, wronki zięć z Azteków. Hiszpancy chyba nie są już jego imieniem, bo by już się pochwalił. Po pewnym czasie pisał była proza o odkrywcach, przyznając im opanie. W 1492 roku, na 48. urodziny, wybrał się Kolumb do Ameryki. Wylądował w Niemczech (nie wiem, czy to jest Białe Morze). Nie udało mu się znaleźć tam odkrywców z innymi ludami Azteków i sprawa przepadła (niektórzy strzymają, że przed nim byli Finowie, Kartagńczycy, Chiny, dochodził tam jakiś obywatel). Po wielu próbach do Ameryki dotarł tak czy inaczej nie wiadomo kto. Kolumb, zadowolony, pojeździł.

Na morzu powiadczą, że odkrył Amerykę z dwóch powodów:

a) nie był pierwszy, b) myślał, że jest w Indiach.

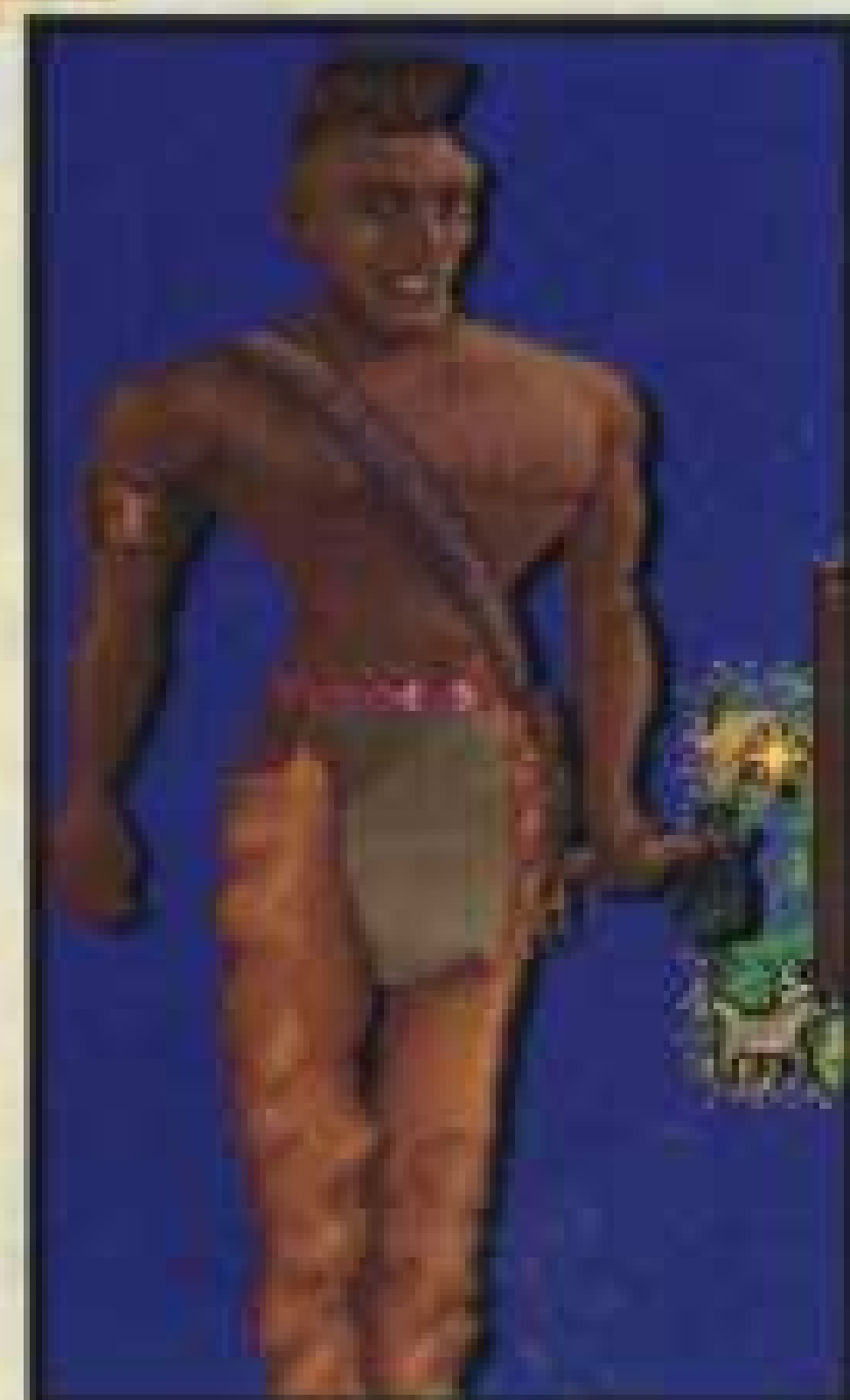
Nawet jeśli Ameryka - teraz w Ameryce są Hiszpanie, a nie odkrył ich Kolumb, to odkrył ich Kolumb, przez to są Hiszpanie na większości geografii. Za karę od jego narodził się tylko jedno kraj (to najpiękniejsza historia odkrywców). Gdy już nie było drugą sprawą Amerykę. Wtedy, wódec, pozostał dwóch wypraw Kolumba i dwóch sławnych (1492, 1501-1502), od imienia którego nazwane w 1507 r. Amerykę Północną, obywatel ughrad jej wschodnie wybrzeża, a 3 lat później cały Nowy Świat.

W historii Ameryki najważniejszą rolę odegrały 3 państwa:

1. HISPANIA - począwszy od wyprawy Kolumba systematycznie badał i kolonizował Amerykę Północną i Środkową, a także południe Majej, Inków, Azteków i osiedlał miejscych plebany w powstaniu El Dorado. Dostał też do północy, ziem obecnych Stanów Zjednoczonych. Kolonie hiszpańskie w większości uzyskały się w latach 1500-1520. PORTUGALIA - po podziale z Hiszpanią w 1494 roku traktatem w Tordesillas, nowa Nowego Świata wybrała Brazylia przy pomocy Portugalii, która tam w 1500 roku. Zakładano przez siebie kolonie uzyskała niepodległość w 1822 roku. ANGLIA - początkowo kolonizowała Nową Fundlandię i Wirginie, stopniowo osiedlała się później resztą Ameryki Północnej i części wysp na morzu Karibickim. Stany Zjednoczone uzyskały niepodległość w 1776. Kanada jest królestwem danim, a wyspy Ameryki Środkowej są w części królestwami danimi. FRANCJA - osiedlała się w Ameryce Północnej (Kanada) i Ameryce Środkowej (Antony) tego kontynentu, a także wyspy Ameryki Środkowej. Pośladowcy północnoamerykańskie zostały stracone w XIX wieku na rzecz Angli, części południowoamerykańskich uzyskała niepodległość w XX wieku, reszta jest królestwami danimi. FRANCJA - zdobyła Surinam w Ameryce Północnej i miasta Nowy Amsterdam w Ameryce Środkowej w Ameryce, która posiadała ochłodzi Angli (podobnie jak Kolumb strzegł).

lub narzędzi (Tools) nie mówiąc o karabinach (Arm) - konie możesz, szybko się mnożą (jeśli masz zagrody).

4. Walka - nie atakuj armatami w otwartym polu; pamiętaj, że na morzu możesz atakować jedynie statkami korsarskimi (Privateer) i fregatami (Frigate), pamiętaj, że wrogie fortece i fortece spowalniają ruch Twoich statków; na wyspach obstaw wszystkie ich pola żołnierzami -



w handlu, a tym samym rozwoju kolonii. Nie zachowany natomiast został w dużej części realizm historyczny: nie uwzględniono w grze zasług Portugalii, Anglicy niezmiennie lądują na wybrzeżach Ameryki Północnej, a sama data uzyskania niepodległości wyznaczona jest przez datę uzyskania niepodległości przez Stany Zjednoczone. Irytuje też niemożność ruszenia jednostki, której kazano stać (ale się rozmyślono).

Oprawa muzyczna, bardzo rozbudowana, wygląda już współcześnie. Składa się z kilkunastu utworów kojarzących się klimatem z Ameryką anglosaską. Do tego dochodzą melodie występujące przy szczególnych okazjach i efekty dźwiękowe.

Colonization to amerykańskie spojrzenie na kolonizację (choć wśród osób zasłużonych znaleźli się przedstawiciele także innych nacji). Jako podręcznika historii trudno tego używać, z obawy na wykształcenie tępaaków i abnegatów. Ale jak się w to gra!

Sir Haszak

Producent: Microprose
Rok wydania: 1994
Komputery, na których chodzi: PC 386, Roland

HAND OF FATE

GRA
W
WERSJI
POLSKIEJ



Patrzysz na coś,
a za chwilę już tego nie ma.

Kyrandia ginie, znika kawałek po kawałku, a wszystkie, zebrane dotąd, informacje prowadzą do jednego przerażającego wniosku: To kłątwa!

Tak rozpoczyna się The Hand of Fate, druga część serii Fables and Fiends. Jesteś młodym mistykiem, właśnie okradziono Twój dom, a Ty musisz udać się

w podróż do środka Świata, aby złamać zaklęcie, które niszczy Kyrandię. Twoja pełna przygód podróż dowodzi jednego – nic nie jest tym, na co wygląda. Pozory mylą, a przyjaciół możesz policzyć na palcach jednej ręki. Dosłownie.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE:
386-20, 2MB RAM, VGA
20MB HDD

Westwood
GAMES





CD-ROM

Maddog II – The Lost Gold

Maddog powrócił! Pierwsza popularna gra na CD-ROM-ach doczekała się drugiej części, w której przyjdzie nam odzyskać skarb zagrabiony przez tytułowego złoczyńcę. Tym, którzy nie widzieli części pierwszej, przypominamy, "Maddog" jest filmem interakcyjnym: czyli wrogowie pojawiają się w tych samych miejscach (choć niektóre sceny były kręcone w kilku wariantach), zaś zadaniem gracza jest przesunąć kursor tak, aby ukatrupić przeciwnika nim on zdola wyjąć "gana". Całość usiłuje się animować na pełnym ekranie (co powoduje, że czasem piksele są nieprzyzwoicie duże), gada

przez Blastera, słowem wygląda jak film. Tych co grali w "Maddoga", informujemy, że zmiany są duże i na korzyść. Po pierwsze, digitki są lepsze i większe, co wiąże się z możliwością wykorzystania czytników o podwojonej szybkości odczytu, tzw. double speedów. Sama gra jest zresztą czterokrotnie większa i zajmuje 470 MB (bez wykrzyknika, już nie te czasy...) Po wtóre - graficy "American Laser Games" szybko się uczą i jakość elementów dorysowywanych poprawiła się, przechodząc od poziomu wczesnocommodorowskiego do poziomu wczesnej grafiki na karty EGA. Wprowadzono też więcej scen gdzie poruszasz się (czyli



strzelasz jakby do ruchomych celów). Wreszcie można sobie wybrać partnera spośród 3 osób: panienki, Indianina i szulera karcianego (zgadnijcie kogo wybraliśmy?). Słowem kawał dobrej roboty i niezłego ubawu.
Alex & Gawron



Kolejna produkcja "ALG" w stylu "Maddoga". Autorzy tym razem umiejscawiają nas w gangsterskim klimacie lat 20. w USA, znanym nam doskonale z filmów i książek kryminalnych. Johnny Rock to początkujący piosenkarz zabity w niewyjaśnionych okolicz-

nościach, zaś gracz wciela się w postać, jakże by inaczej, prywatnego detektywa, wynajętego przez narzeczoną denata celem odnalezienia mordercy. I niech nikogo ten wstęp nie zwiedził! Nasz bohater bierze po prostu pepeszę i idzie w miasto, intelektualizmu w tym zero, ale strzela się przyjemnie. Zasady gry są podobne do tych z "Maddoga", jednak warto wska-

Who Shot Johnny Rock?

zać istotną przewagę "Who shot?". Otóż gra ta zrobiona jest tak, aby jak najmniej udawać film interakcyjny. Co to znaczy? Ano, po pierwsze część scen nakręconych jest w kilku wariantach, np. na początku wchodzi dwóch facetów z pudełkami pod pachami i wyjmują z nich jednocześnie: jeden różę, drugi strzelbę. Scena nakręcona jest w dwóch wariantach i trzeba wykazać się dużym refleksem. Po drugie, gracz ma możliwość wyboru miejsca, gdzie chce się aktualnie udać. Po trzecie, część zdarzeń nie jest przyporządkowana do określonych miejsc i mają miejsce losowo. Po czwarte wreszcie, gra często zaskakuje: wychodzi para z windy i po broń sięga paniusia!



Wszystko to sprawia, że pomimo identycznych parametrów jak "Maddog 2" (czyli ceny i objętości) "Who shot?" jest produkcją lepszą i ciekawszą.
Alex & Gawron

Critical Path



Rzecz dzieje się w przyszłości: światu zagraża szalony generał Minh, wysłano do jego bazy dwa śmigłowce zostają zestrzelone - z jednego uratowałeś się Ty, zaś z drugiego młoda, ładna pilotka (mniemam!) imieniem Kat. Oboje znaleźliście się w różnych miejscach bazy wroga. Ty jesteś ranny i siedzisz w pokoju kontrolnym, Kat jest na dole. Widzisz

ją na monitorach. Ponieważ jesteś bezbronny jak niemowlak, możesz tylko pomóc Kat przy pomocy urządzeń kontrolnych, które obsługujesz. Tylko Twoja pomoc pozwoli jej przeżyć, tylko jej przeżycie daje Ci szansę. Tak to wygląda - widzisz swoją piękną partnerkę na ekranie i musisz kombinować, jak jej pomóc. Do dyspozycji masz masę przelączników (jednym z ciekawszych jest krzeselko elektryczne) i zeszyt z zapiskami gospodarza domu. Gra jest naprawdę trudna, ale przyjemna i nowatorska. Oprawa jest jej dodatkową zaletą: ponieważ akcję widać na monitorze, stanowiącym małą część ekranu, to pokazywane



tam filmiki mają bardzo przyzwoitą jakość i nie oszukują gracza dużymi pikselami i programowym powiększaniem obrazków. Co ciekawsze, gra działa nawet w 16,7 mln kolorów (bezwzględnie przeznaczona jest ona dla MS Windows) - choć odpalenie jej w tym trybie na komputerze

z 4 MB pamięci jest trudne. Wreszcie - ta sama wersja gry działa i na PC-ach i na Macintoshach. Co w sumie? Gra Boba wcale dziwna. Nie tylko jest fajna - można zagrać, jedni ją lubią, drudzy więc przeciwnie.
Alex & Gawron

Wydany przez Vangor 2004
for CD-ROM

Wydany przez Vangor 2004
for CD-ROM

Wydany przez Vangor 2004
for CD-ROM

Icarus

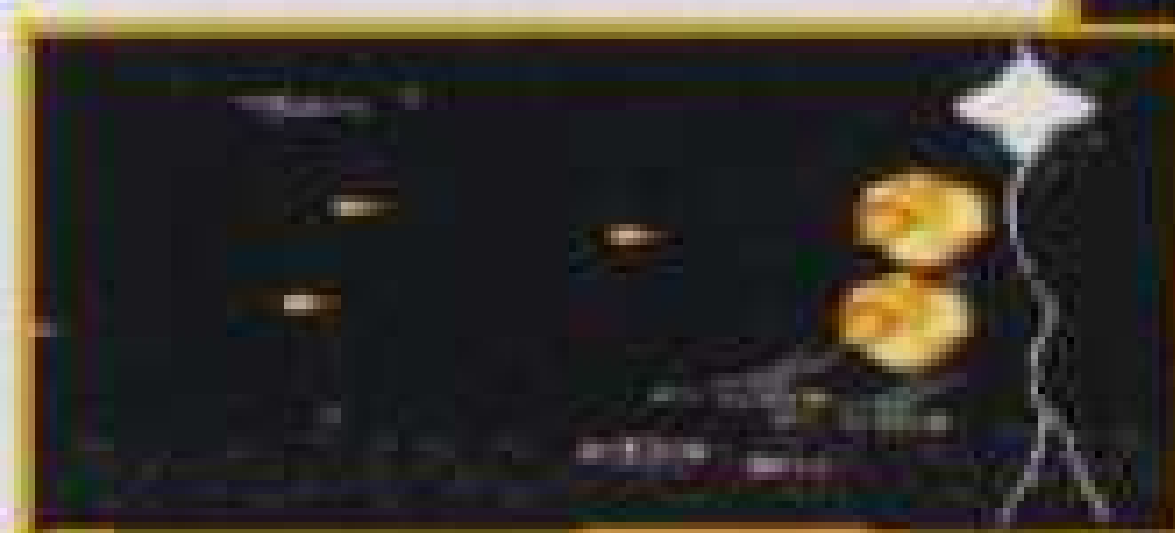
Japońskie gry... Cała historia. Wy różnia je nie tylko język. Nawet te po angielsku wyczuwa się z kilometr. Co je wyróżnia? Specyficzna grafika (postaci o dużych główkach i małych oczkach, noskach itd), często dżwień robiona animacja (poruszająca się szybko postać na w tle różnokolorowe, równoległe kreski), choć równie często zdarzają się doskonałe, renderowane intra i zawsze bardzo dobra, czadowa muzyka (może to kicz, ale nam się podoba). Wszystko to wywołuje mieszane uczucia, ale niezależnie od tego należy cenić Japończyków za przynajmniej jedną rzecz: dobre, klasyczne strzelanki. Jedną z takich gier jest "Icarus".

Na początku jest intro: ładna, klasyczna, renderowana intro z dużą ilością wybuchów, statków kosmicznych, baz, planet itd. Niewiele z niego wynika, jeśli chodzi o fabułę gry, ale to rzecz drugorzędna. Następnie przechodzimy do menu, gdzie można wybrać pleć, odsłuchać wszystkich muzyczek z gry (a jest ich kilka i brzmią ładnie) i oczywiście rozpocząć grę.

Sama gra jest klasyczną strzelanką z widokiem z boku. U dołu ekranu

widać listwę informacyjną, a na niej trzy istotne wskaźniki: z lewej stan osłon, u góry naładowanie laserów zaś u dołu - zaawansowanie w danej misji. Chyba wszystko jest jasne, może za wyjątkiem owych laserów. Otóż lasery mają to do siebie, że można strzelać z dużą częstotliwością, ale wiązkami o małej sile rażenia, można też laserek podładować (trzymaj "Fire") i tak gruchnąć za...

Oczywiście w trakcie lotu będziesz mógł zdobyć rozmaite bonusy: dodatkowe mniejsze statki towarzyszące, osłony, nowa broń, bądź wzmocnienie starych oraz dodatko-

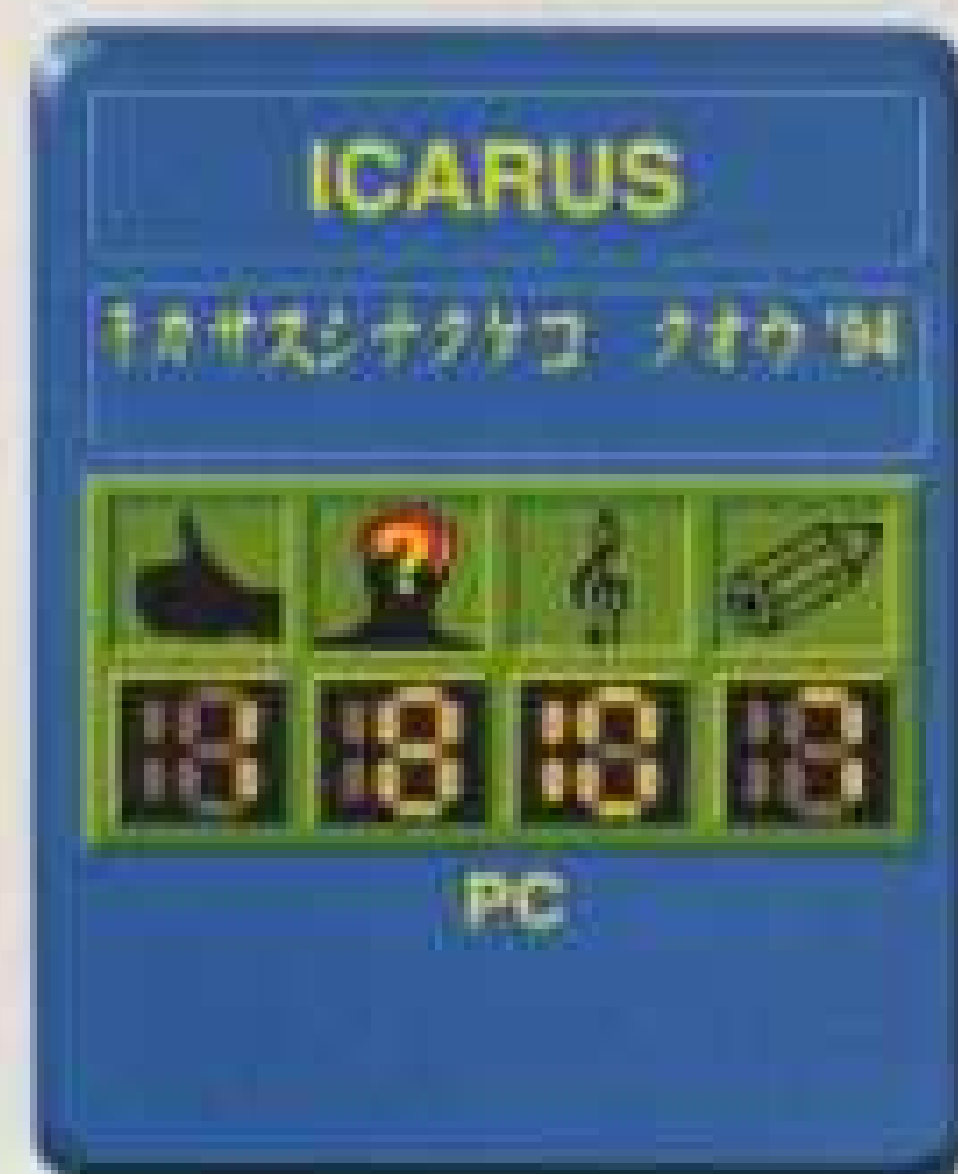


wą energię. Jednocześnie przyjdzie Ci oczywiście zmasakrować parę statków nieprzyjacielskich, co jest zadaniem nader trudnym, bowiem jest ich dużo i są wytrzymałe. Dodatkowo orientację utrudnia fakt, że ze strzelony przedwzrostek wybuchu bardzo

efektownie, ale cokolwiek jaskrawo i skutecznie przysłania swoich pozostałych przy życiu partnerów.

Etapów jest 7, zaś od czasu do czasu spotkasz wielkich bossów, to też na brak rozrywki nie powinieneś narzekać.

"Icarus" - fajna, japońska gierka. Czadowa muzyka, niezła grafika, szkoda tylko, że całość zbyt trudna



i niezbyt czytelna. Konceserom gatunku polecamy, inni mogą, acz nie muszą zobaczyć.

Alex & Gawron



Sky Roads

Jaka powinna być dobra gra? Jedną z wielu prawidłowych odpowiedzi jest: "prosta". Kolejna dobra odpowiedź: "dobrze zrobiona". I jeszcze jedna: "trudna, ale wciągająca". Oczywiście możliwości jest więcej, ale trzy tu podane spełnia gra, będąca tematem tego tekstu - "Skyroads".

Fabuły nie ma w niej żadnej - trudno, faktem jest, że nie jest potrzebna. Jakby nie było, kierujesz małym stateczkiem gdzieś w układzie gwiazdowym. Ale nie jest to kolejna strzelanka, bron Boże. Stateczek zamiast laserów ma zabawny gadżet, pozwalający mu na wykonanie podskoku. Cały pojazd widzimy z tyłu zaś poza wspomnianym już manewrem

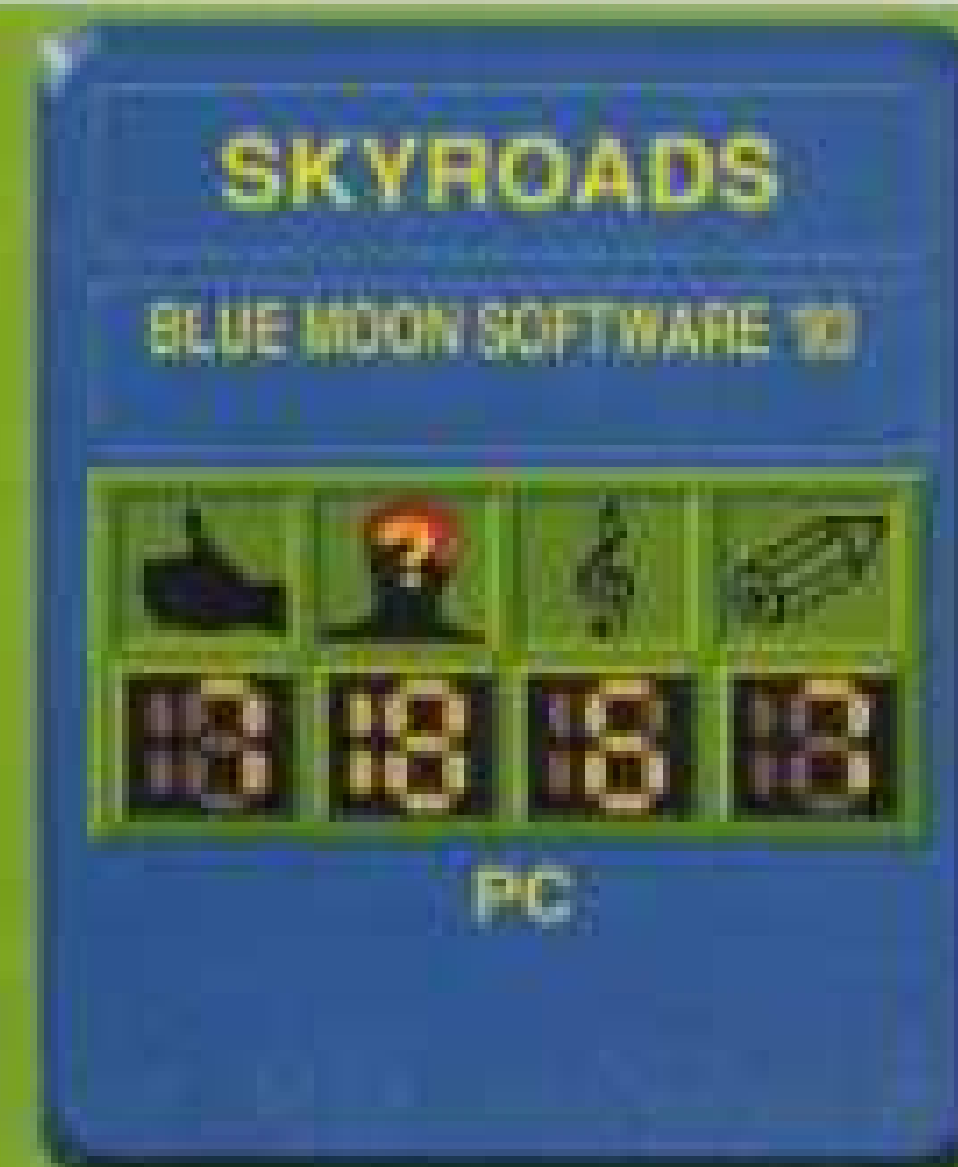
można go jeszcze przesunąć na bok.

Cel? Dojechać do końca najdłuższej przeszkodami drogi, jednej z 30 do wyboru (10 układów po 3 drogi). Droga składa się z szeregu elementów, niekoniecznie ze sobą połączonych. Mogą to być tunele, schodki, czy po prostu odcinki płaskie. Zbudowane zostały w ten wredny sposób, aby spowolnić przejazd, w szczególności wydłużając jego czas do nieskończoności, gdy stateczek rozbiła się o wyżej położone elementy drogi lub po prostu w wyniku nieudanego manewru rozpoczyna lot w przestrzeń międzygwiazdową. Żeby było ciekawiej, droga wykonana jest z kilku rodzajów materiałów; mogą one np. hamować, przyspieszać, utrudniać manewry prawo-lewo, najzwyczajniej w świecie rozwiać pojazd czy też pozabawiać go zasobów tlenu.

A skoro już przy tym jeste-

śmy... Statek charakteryzuje kilka parametrów: prędkość, ilość tlenu i paliwa, grawitacja oraz aktualny stan maszyny do podskokowania. Wypada wyjaśnić, że bardzo szybko, owszem, można jechać, ale często kończy się tragicznie jako dryfująca w przestrzeni międzygwiazdowej bryła lodu, zaś jazda z tzw. prędkością bezpieczną kończy się utratą paliwa i (lub) tlenu w połowie dystansu. Jeśli chodzi o grawitację, to waha się ona między 100 a 1700 (zależy od plany), cokolwiek by to miało nie oznaczać. Ta pierwsza wartość pozwala statekowi wykonywać bardzo długie loty, co wcale nie jest takie miłe, bo plany też są odpowiednio na tę okoliczność zaprojektowane, zaś możliwości precyzyjnego sterowania w locie są znikome. Wartość maksymalna całkowicie uniemożliwia skoki.

Jednak niech nikt nie myśli, że mamy do czynienia z ordynarną zrzęzościówką! Drogi są tak



trudne, że aby którąś ukończyć, należy wykazać się olbrzymią precyzją i zręcznością, umiejętnością podejmowania szybkich decyzji i sporym intelektem.

Cała gra? Grafika i muzyka niezłe, choć nie genialne. Prosta wraz z genialnym pomysłem czynią z niej pozycję znakomitą. No i kilka dróg jako shareware...

Alex & Gawron



CD Projekt

00-480 Warszawa
ul. Wilejska 19/14
tel./fax (0) 2 6214628
fax (0) 2 123906 (24h)

Najciekawsze pecetowe
kompaktki
po najniższych cenach!

CD-ROM:

Gry, Użytki, Edukacja

poniedziałek - piątek
od 10 do 16

prezentujemy specjalną ofertę

Skunny in the Wild West

Pewien duży (a co?! zawsze było o kimś małym, niech raz będzie duży) skunks imieniem Skunny w wysocy mętnych okolicznościach znalazł się na Dzikim Zachodzie. W efekcie rozwoju sytuacji musi teraz odnaleźć zagubione owieczki, w czym oczywiście będą mu

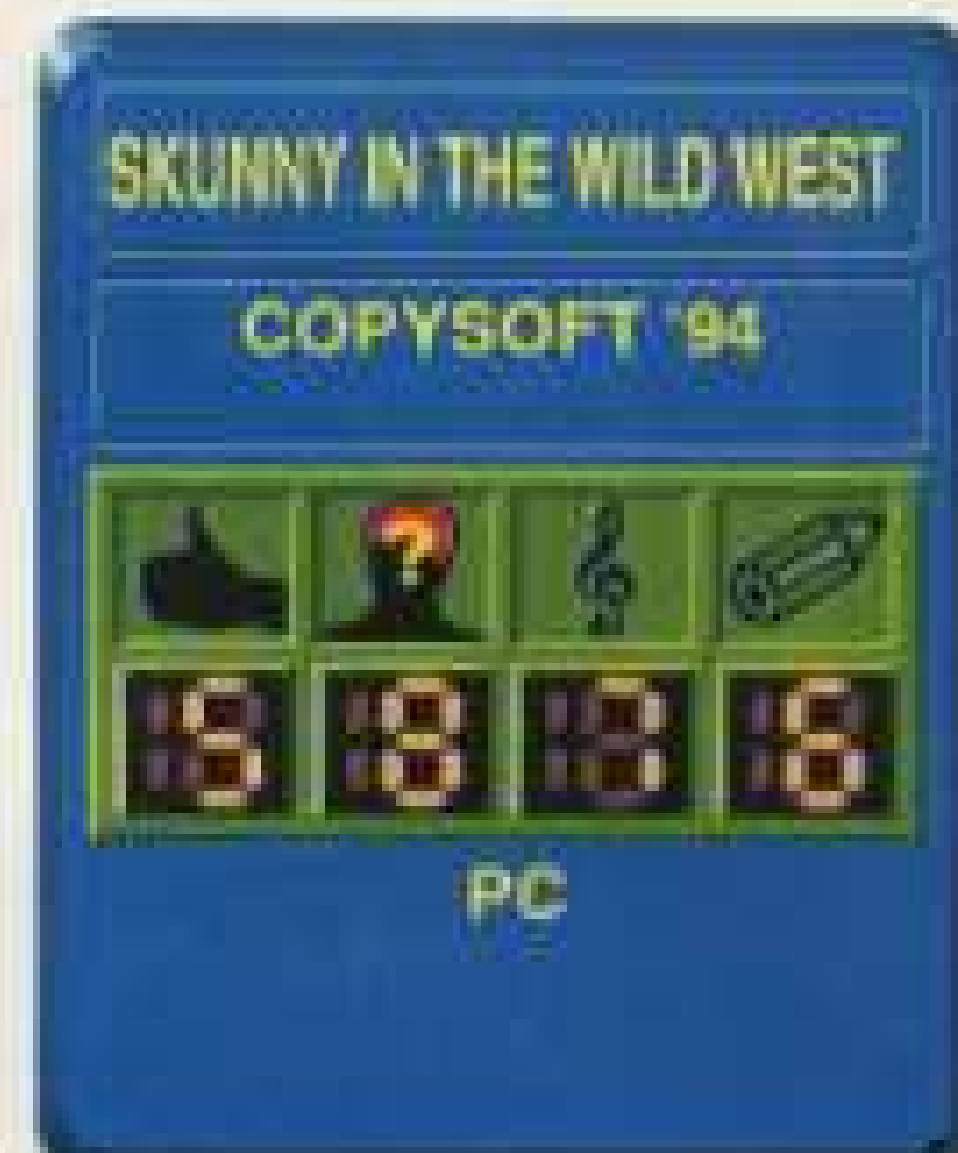
przeszkadzać straszni wrogowie.

Taka jest fabuła tej małej gierki, zręcznościówki z widokiem z boku. Skunny idzie cały czas w prawo, skacze na przepaściach, zaś do czasowego kasowania przeciwników służy mu pistolet na wodę (dobra koncepcja, pochwa-

lany) z ograniczoną ilością amunicji. Po drodze bohater odnajduje owe zbłąkane owieczki (musi odnaleźć wszystkie, aby ukończyć poziom), zaś wyższe przeszkody przeskakuje odpowiednio ustawiając zebrane wcześniej skrzynki. Po drodze można znaleźć dodatkowe życia, energię i amunicję.

Gra jest diabelnie trudna, najniebezpieczniejsze są sytuacje, gdy wpadniesz na przeciwnika. Ten odrzuca Cię i leci w stronę przepaści.

Oprawa graficzna? Animacje coś w sobie mają, choć zrobione



są słabo. Za to tło... Doskonale. Efekty też niegorsze, muzyka całkiem fajna. Dodatkową zaletą gry jest fakt, że pierwsza misja dostępna jest jako shareware. Ujmując rzecz globalnie, gra jest tak głupia, że aż zabawna i dlatego właśnie nam się bardzo podoba.

Alex & Gawron



Wasz reporter tam był...

Get money
change cards
See your cards
Give up



Cover Girls Strip Poker

Strip pokerów ci u nas dostatek, ale i ten weźmiemy. Tym bardziej, że ma on kilka cech charakterystycznych.

Po pierwsze do wyboru jest 8 partnerek, z czego 4 będą nam się pokazywały na zdjęciach, zaś pozostałe - także w animacjach. Animacje są takie sobie, co gorsza czarno - białe i na ma-

łym wycinku ekranu, ale jednak.

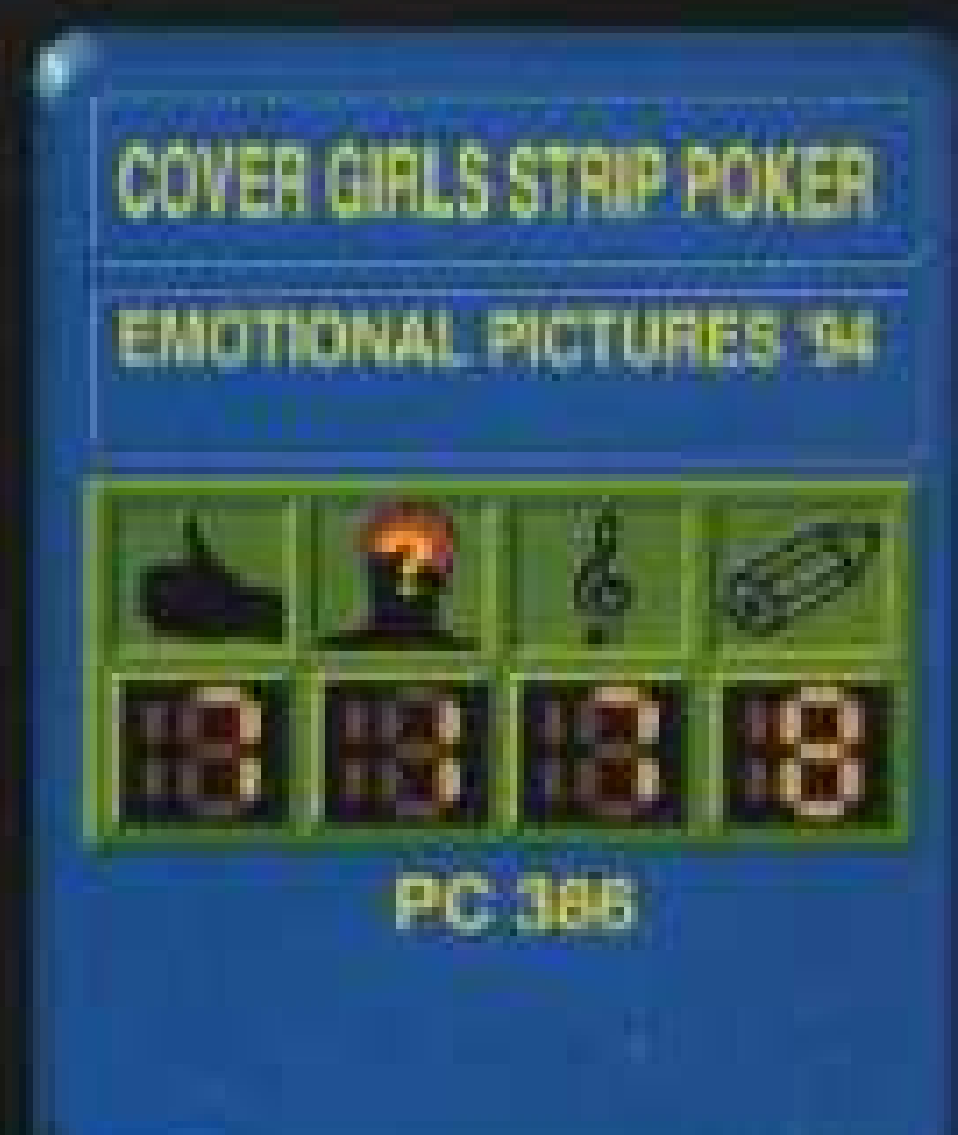
Drugą ciekawostką jest łatwość gry. Przeciwnikom zaimplementowano (chle, chle) umiejętności blefowania, ale poza tym grają one zbyt ostro.

więc technika gry jest następująca: czekamy aż przyjdzie nam

cokolwiek lepszego od pary siódemek i licytujemy stawiając cały czas po 999\$, czyli stawkę maksymalną.

Wygrywasz w 90% przypadków, zaś po 2-3 takich rozdaniach przeciwniczka jest już goła, dosłownie i w przenośli.

Opisywany tu programik jest przyjemny i nieźle wykonany, co



się w grach erotycznych rzadko zdarza, bo robią je nie potentaci, ale małe firmy lub zgola pojedynczy zapalency. Inną rzeczą jest, że tak naprawdę dobra taka gra musiałaby być duża (dobre animacje i gadki) oraz mieć przyzwoity algorytm gry w pokera (a może lepiej nie...).

Alex & Gawron

CASINO GIRLS Video Poker		credits	775
		LAST SAM	4
		HIGHEST PLAYERS	1
PAYOUT CHART:			
Royal Flush	4000	Flush	100
Straight Flush	250	Straight	20
4 of a Kind	125	3 of a Kind	15
Full House	45	2 Pair	10
Pay of JACKS			



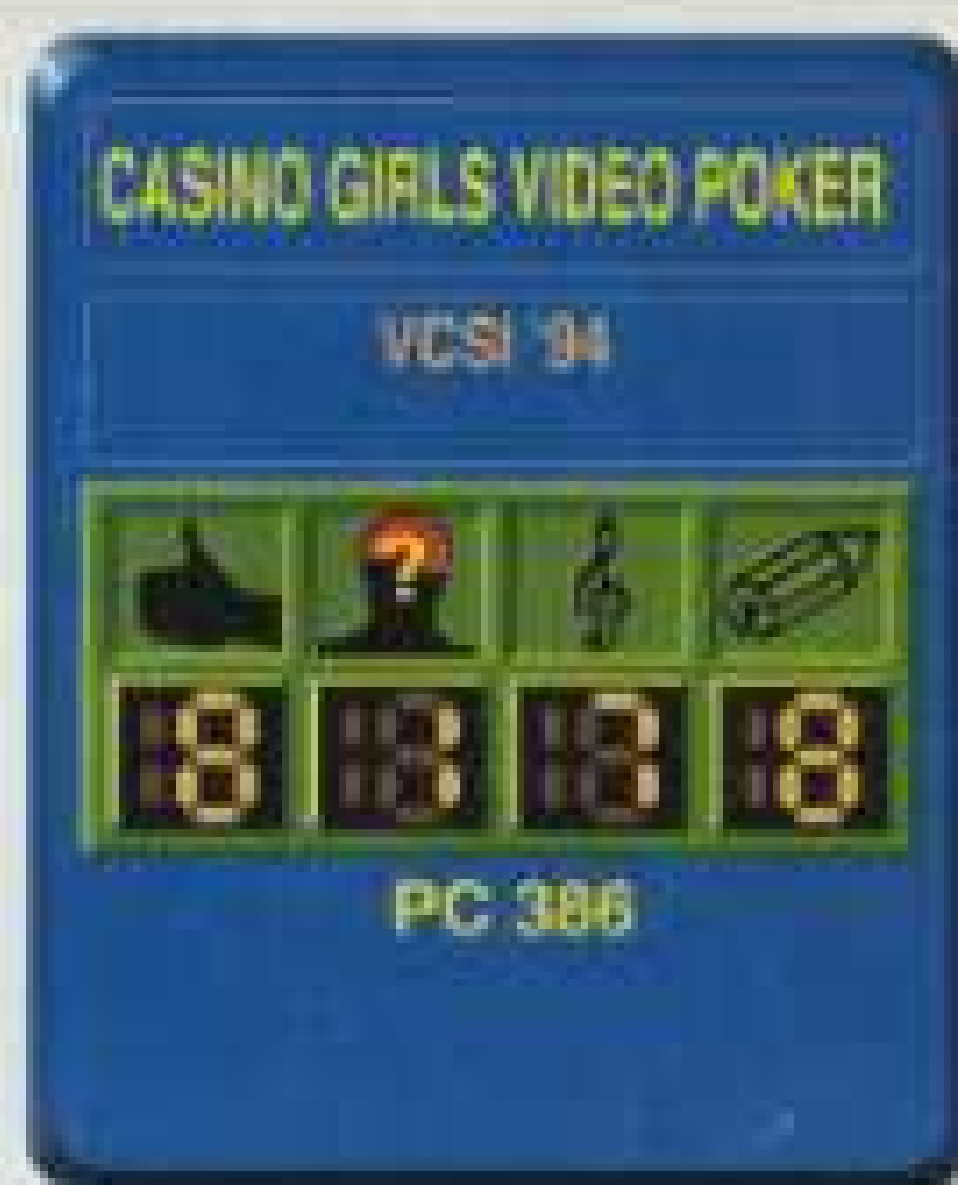
Casino Girls Video Poker

Co to znaczy? Ano, dostajesz pięć kart do łapy i decydujesz się, które wymienić. Za układ, który masz po wymianie, otrzymujesz określoną

liczbę punktów, których kilka straciłeś, aby rozpocząć grę. Idiotyczne, nieprawdaż? Ale ludzi to bawi. Jak by nie było, podobnie jest w naszej grze. W zależności od

stanu naszego konta i wygranej w ostatnim podejściu w prawym górnym rogu pokazują się nam zdjęciówki rozbranych pań (a nawet ich serie). Same karty też są ubarwione odpowiednimi zdjęciówkami. Grę można zachować i oczywiście załadować, ciekawa jest możliwość ustalenia wysokości wypłat samemu (nie chciało się nam dokładnie liczyć, ale wyjściowo są stanowczo zbyt niskie).

Do tego wszystkiego gra przygrywa na Blasterze (kilka melodii, zresztą zerzniętych z innych gier, np. z "Castles II") i chodzi w trybie



SVGA. Tak więc jest to bardzo przyzwoita pozycja (hmmm...) dla wibicieli gatunku.

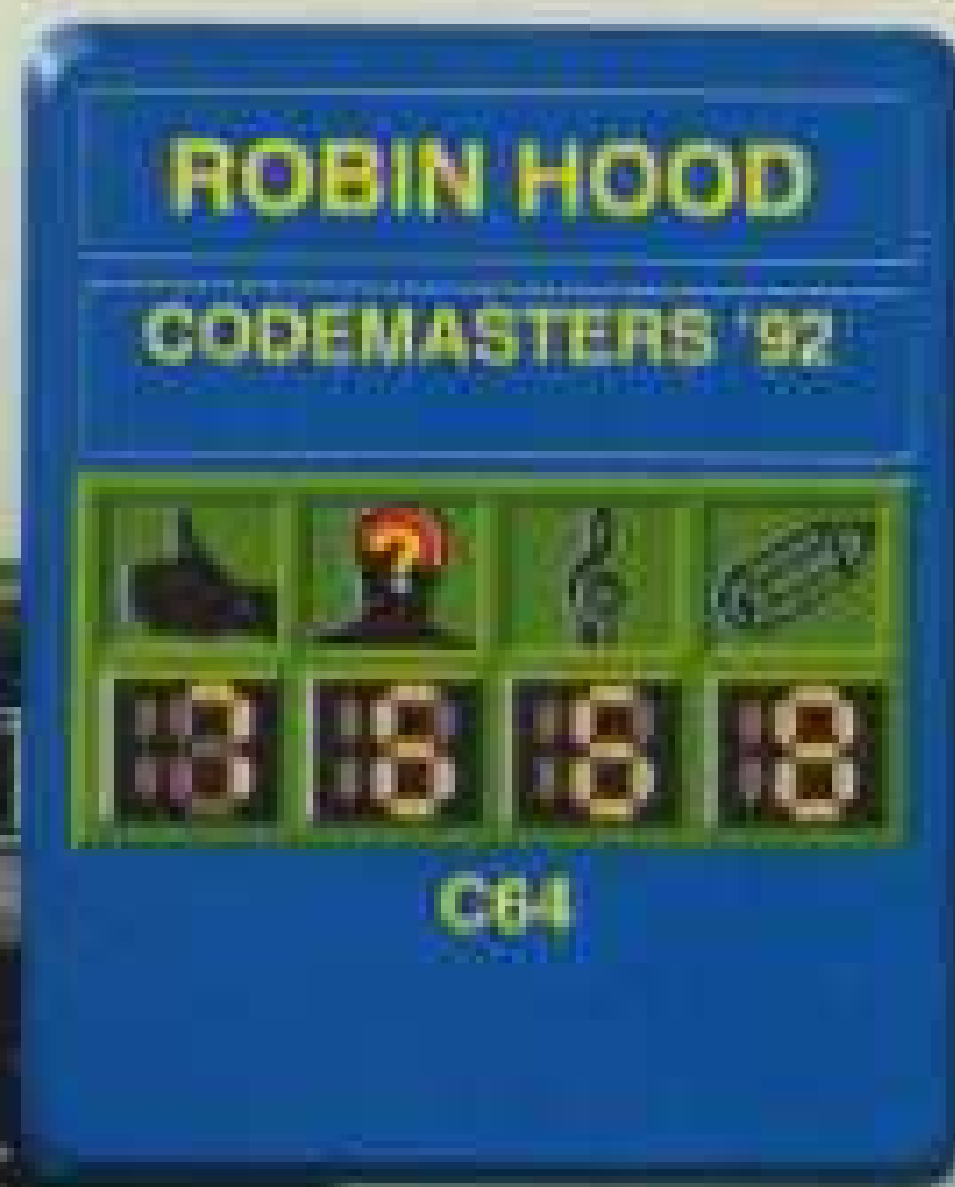
Alex & Gawron

Kolejny, niezławy strip pokerek. Tak naprawdę mamy tutaj do czynienia z rodzajem gry losowej podobnej do "jednoręki bandytów" działającej na zasadzie pokera.

liczbę punktów, których kilka straciłeś, aby rozpocząć grę. Idiotyczne, nieprawdaż? Ale ludzi to bawi. Jak by nie było, podobnie jest w naszej grze. W zależności od



Robin Hood Legend Quest



Na podstawie legendy o Robin Hoodzie nakręcono już wiele filmów, napisano wiele książek i gier. Jedną z produkcji na ten temat jest "Robin Hood - Legend Quest". Zrobił ją znany prawie wszystkim zespół Ash & Dave. Jeśli nie kojarzysz, kto to może być, powiedzą Ci coś takie tytuły jak Slicks, Stuntman Seymour itp.

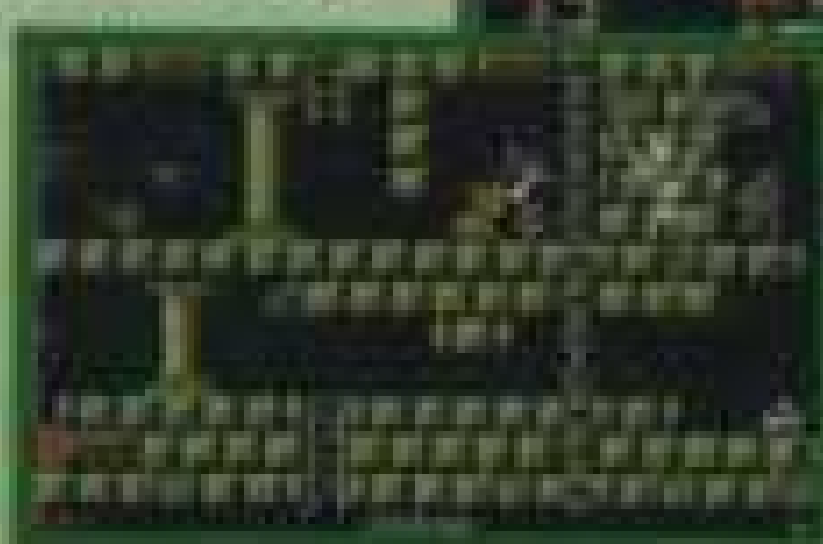
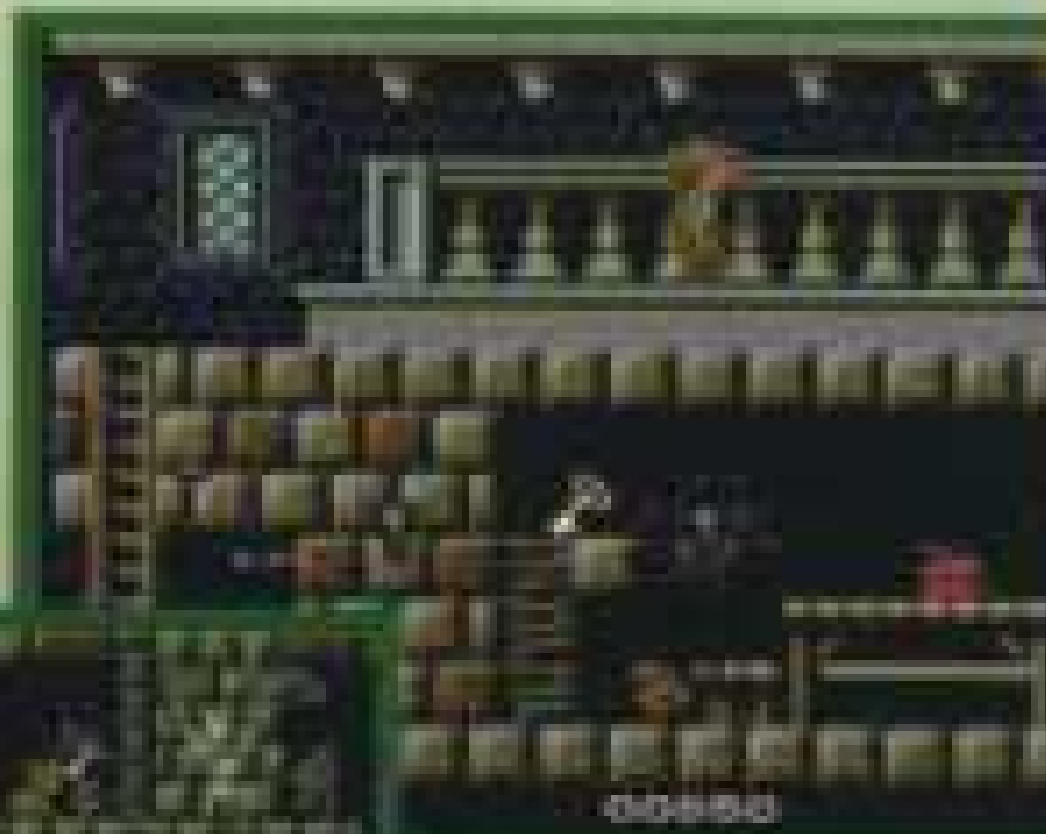
Przechodząc jednak do treści - Wszystko zaczęło się od tego, że szeryf z Nottingham miał w zamku jakieś złoto i inne wartościowe przedmioty. A jak wiemy szeryf to bardzo niebezpieczny człowiek, a tym bardziej, gdy ma pieniądze. Dlatego też nie pozostaje nam nic innego jak opodałkować go, oczywiście stopa naszego podatku wynosi 100%.

Startujemy z jednego z pomieszczeń zamku i rozpoczynamy poszukiwania. Skarby są porzucane po całym zamku, więc będziesz musiał pokonać długą drogę, aż wszystkie znajdziesz. Cały skarb będący jeszcze prześladowo w posiadaniu szeryfa, to skrzynie ze złotem, diamenty, rubiny, wysadzane (hamieniami szlachetnymi oczywiście) tarcze, kielichy i korony.

Poruszanie się po zamku nie jest takie łatwe. Pełno tu ruchomych platform i znikających i pojawiających się cegieł, po których nierzadko będziesz zmuszony przejść.

Aby wskoczyć na większą wysokość musisz wziąć duży rozpęd, na co nie zawsze znajdziesz miejsce. W takich i innych sytuacjach pomogą Ci sprężyny. Po kilku odbiciach na takim urządzeniu możesz uzyskać dużo większą wysokość skoku niż normalnie. Oprócz tego często będziesz chodził po drabinach i wspinał po zwisających z sufitu linach. Będziesz także musiał przeskakiwać z jednego linucha na drugi, aby uniknąć wpadnięcia do rozciągającej się pod Tobą wody.

W czasie podróży po zamku znajdziesz małe dziury w ścianach, mniejsze od Twojej postaci, przez które będziesz musiał się przedostać. Aby to zrobić rozpędź się i ukieknij. Siłą rozpędu powinieneś przejechać przez dziurę. Jeśli nie udało ci się prze-



jechać całej dziury, to znaczy, że musisz bardziej się rozpędzić.

Głównymi atrakcjami zamku są żołnierze zacięci do nas strzelający, nietoperze, małe biegające stworzki i dziwne latające kule z kołkami. Oprócz tego gdzieś gdzie można spotkać armatki i wystające ze ścian głowy zwrzazt plujące kulami lub ogniem. Na szczęście nasz bohater wziął ze sobą luk, z którego umie wspaniale strzelać. Bronią ta jest skuteczna nie tylko przeciwko niektórym przeciwnikom (jak żołnierz). Radziłbym, abyś cały czas chodził z napiętym łukiem, gotowym do strzaku. Często bowiem zobaczysz strzałę wyrzaloną przez przeciwnika, zanim na ekranie pojawi się jego sylwetka i musisz wtedy momentalnie od-

placić mu pięknym za nadobne. Na szczęście oni nie poruszają się zbyt szybko, a Ty możesz się schylić lub odskoczyć i w ten sposób uniknąć trafienia.

Całą zabawę uatrakcyjniła to, że często będziesz miał okazję natknąć się na zamknięte drzwi. Aby się otworzyły musisz zebrać odpowiedni klucz leżący gdzieś w zamku. Jednak nie wszystkie klucze otwierają drzwi. Niektóre powodują: pojawienie się lub zniknięcie fragmentu ścianki itp. uruchomienie ruchomej platformy itp.

Gry tą poleciłbym każdemu, kto ma Komoda. Nie jest ona najnowsza, ale za to bardzo dobrze wykonana. Co chwila staje przed nami inny problem. Bardzo ładna jest także oprawa graficzna, co spowodowało, że grę tę zaliczyłem do klasyki.

Ferion

PC i AMIGA

ARNIE II Kolejne przygody ARNIEGO - tym razem nowa oprawa graficzna.	PC 236.000	AMIGA 199.000
INTERNATIONAL SOCCER Piłka nożna w doskonałej oprawie.	PC 183.000	AMIGA 168.000
SMUŚ Twoje zadanie polega na uwolnieniu małego smoczka z gmatwaniny niebezpiecznych łachów. Czy znalezione guziki i ulubiony bumerang wystarczy do wykonania zadania?	PC 183.000	AMIGA 168.000
SINK OR SWIM Prowadzisz akcję ratunkową na tonącym statku. Wiele zagmatwanych zakamarków i kabin sprawia, że gra wciąga z każdym nowym pomieszczeniem.	PC 183.000	AMIGA 168.000
SAPER Gra logiczna - zręcznościowa. Wspaniała, 256 kolorowa grafika, dwukrotnie wyższa rozdzielczość, i to wszystko na zwykłej karcie VGA II.	PC 128.000	AMIGA 84.000
SPY MASTER Nowa gra platformowa! Wspaniała grafika, digitalizowany dźwięk. Doskonała zabawa na wiele godzin.	PC 236.000	-----
AGENT CZESIO Nowa platformówka - agenci to mają życie!	-----	AMIGA 168.000
ALIEN TARGET Kosmiczna - naddźwiękowa strzelanina z rewelacyjną grafiką i muzyką. Trzy dyskielki zabawy!	-----	AMIGA 199.000
DISCER Ubrany w miotacz astronauda ściga warki z groźnymi istotami. Gra platformowa z doskonałą grafiką i efektowną animacją.	-----	AMIGA 168.000
WILD WEST Szyk awantur na Dzikim Zachodzie	-----	AMIGA 122.000

C 64

- **ARNIE**
- komandos Arnie łączy na terytorium wroga z ważną misją. Musi walczyć, żeby przżyć.
- **3D SNOOKER**
- realistyczny symulator bilarda (snooker).
- **5 A SIDE FOOTBALL**
- piłka nożna "pięciu na pięciu" - dokładna symulacja prawdziwego meczu.
- **BOUNCING HEADS**
- znośna gra arcade przypominająca nieco słynnego Pac Mana. Mroczne labirynty, niebezpieczeństwa i specjalnych atrakcji.
- **EDD The DUCK**
- Kaczor EDD na drodze kariery filmowej - przygodówka.
- **FIST FIGHTER**
- To walki pięciu najlepszych wojowników na świecie.
- **FRANKENSTEIN**
- Szalony brzoń znów buduje swego potwora.
- **INTERNATIONAL ICE HOCKEY**
- wspaniały sportowy symulator umożliwiający grę jednej lub dwóm osobom.
- **INTERN. TRUCK RACING**
- międzynarodowy wyścig 38-tarczowych ciężarówek.
- **NEIGHBOURS**
- igrzyski w hopie i skoku wyścig uliczny. Super szybki stołom. Inteligentni przeciwnicy i duża liczba opcji w grze.
- **SQUASH**
- gra sportowa - komputerowa wersja squasha.
- **TABLE TENNIS**
- świetna symulacja tenisa stołowego.

UWAGA: Cena każdej z gier na C64 - 59.000 zł

Zamówienia na kartkach pocztowych, z wyraźnym oznaczeniem rodzaju komputera, nośnika (kasecie, dysk lub w przypadku PC rodzaju stacji d. sków: 1.2MB, 1.44MB) oraz pełnym adresem zamawiającego prosimy kierować do:

L.K. AVALON, skr. poczt. 66, 35-959 RZESZÓW 2

Uregulowanie należności następuje przy odbiorze przesyłki. Ceny są aktualne do ukazania się kolejnego numeru "TOP SECRET".

Oprócz wymienionych oferujemy wiele innych gier na AMIGĘ, C64 i ATARI XL/XE. Pełną ofertę można otrzymać po przesłaniu na nasz adres opłaconej koperty zwrotnej z dopiskiem TOP.

157 DISCER

Kiedy pierwszy raz zobaczyłem tę gierkę, jakiś tydzień temu, powiedziałem sobie: "No wreszcie trafiłem na coś porządne..." I z radością maniaką muszę stwierdzić, iż (wciąż będąc pensjonariuszem zakładu psychiatrycznego Tworki S. A.) mimo słabszego wrażenia po tym czasie, gra podoba mi się.

Pokrótce - w "DISCERZE" chodziemy po nieznanym planecie cwanym agentem uzbrojonym w pistolet plazmowy. Znaleźliśmy się tam w wyniku awarii silnika statku międzygwiazdowego. Do przejścia mamy 3 kontynenty (fantasy, futurystyczny i mechaniczny), a w każdym z nich musimy znaleźć 4 dyskiety. Kolejność przejścia kontynentów nie ma znaczenia. Zazwyczaj, aby dostać się do pomieszczenia z dyskieta, trzeba poradzić sobie z zamurowanymi wejściami. Zamurowań tych można się pozbyć po znalezieniu

laski dynamitu i skierowaniu joysta "w dół", w komnacie z murem. Jedynymi przeszkodzajkami są różnej maści istoty- duchy, nietoperze, chodzące marchewki (!), pająki, jaskiniowcy itp. Poruszanie postacią agenta jest bardzo proste. Jednak warto zauważyć szczegóły w przemieszczaniu się między platformami. Manowicie - zawsze najwyższa półka w danej komnacie jest najniższą w "wyższej" sali, tak więc skok ze środkowej platformy na najwyższą skończy się już w następnym pomieszczeniu. To taki mały drobiazg, ale dobrze o nim wiedzieć, żeby dobrze poruszać się bohaterem. Co do broni plazmowej, to chyba nie muszę nic wyjaśniać - FIRE i nie ma już nawet czego zbierać. Tutaj jednak muszę powiedzieć o niezbyt dobrym elemencie gry - po powrocie do "wyanihilowanej" komnaty, potwory odnawiają się



DISCER

L.K.AVALON '94



AMIGA 500, 1200

Prawdopodobnie autorzy zrobili to celowo, żeby gra nie była nużąca, bo rzeczywiście chodzenie po pustych pomieszczeniach to nie straszne. W zastosowanym rozwiązaniu logiki jest jednak niewiele.

Zaletą gry jest z pewnością jej grafika - kolorowa, z zabawnymi potworami i ciekawymi tłami plansz. Na uwagę i pochwałę zasługuje również animacja. Wreszcie jest to chodzący żywy człowiek a nie suńący czy pełzający manekin.

Główną wadą to jednak, pomimo początkowej grywalności, postępująca nuda. Po przejściu paru komnat można obejrzeć już wszystkich "obcych", a to nie sprzyja zabawie.

"DISCER" to dobry, polski produkt z ciekawą grafiką, znośną muzyką, nie najgorszym pomysłem, ale przede wszystkim z niedużą ceną.

PIOTRAS

WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

Squash jest bardzo popularny wśród zachodnich biznesmenów. Teraz i Ty możesz spróbować swoich sił w tej dyscyplinie, choć od tego nie zostaniesz od razu wschodnim biznesmenem. W squasha gra dwóch zawodników zamkniętych w specjalnej sali. Muszą oni na przemian od-

bijać piłkę od jednej ze ścian. Gracz serwuje do utraty punktu. Jeżeli zawodnik nie odbije piłki, przeciwnik zyskuje punkt lub serw, ponieważ punkty zdobywa tylko gracz, który serwował. Gra łączy się do uzyskania dziesięciu punktów. Jeżeli jednak obaj mają po osiem punktów, wygrywa ten kto pierwszy dojdzie do dziesięciu.

Oprócz rozgrywania meczu, można także wziąć udział turnie-



WORLD CHAMP. SQUASH

ZEPELIN GAMES '83

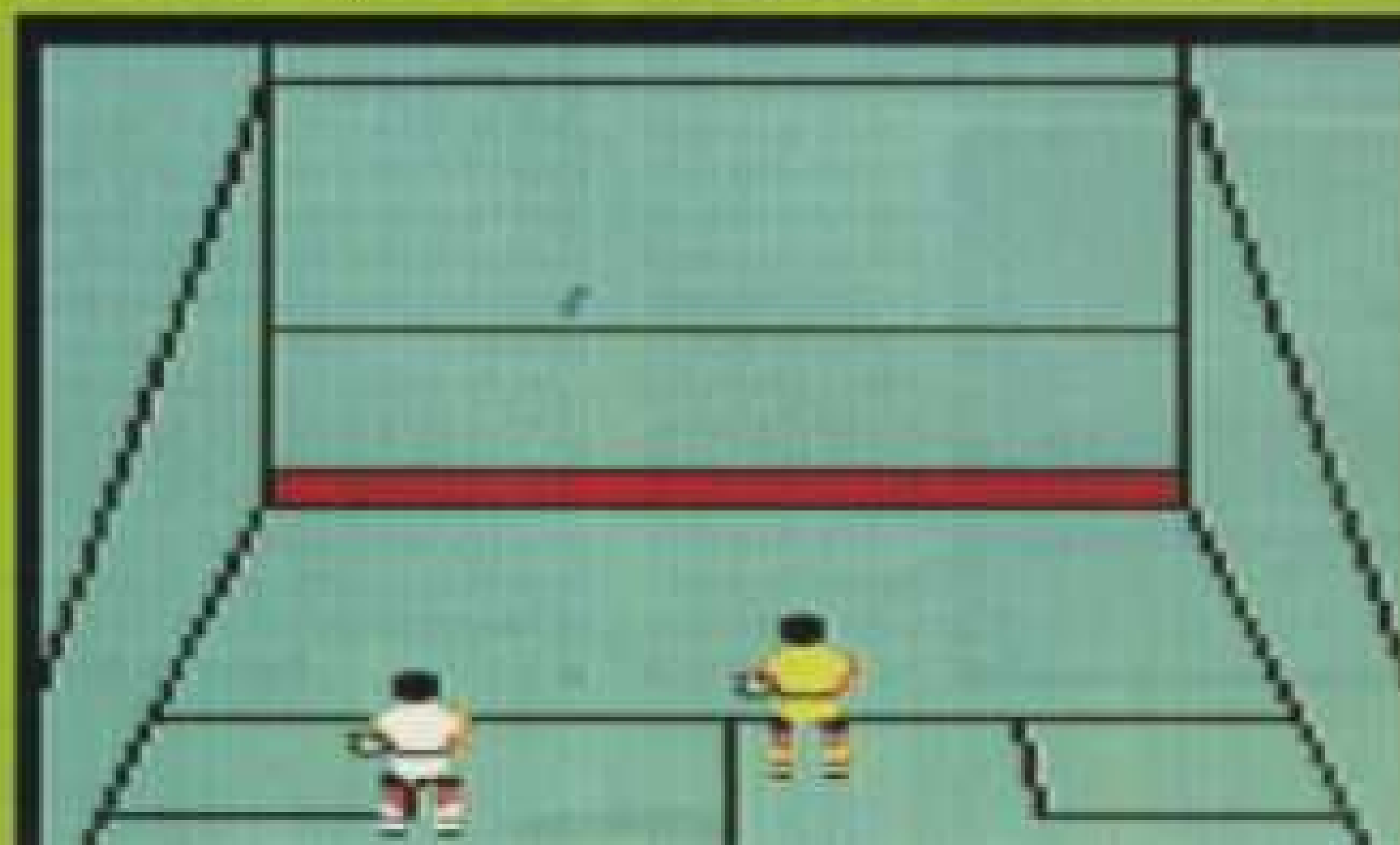


C64

ju lub zająć się ćwiczeniami. Dodatkowo mamy możliwość konfiguracji gry, to jest ustalić liczbę gier w meczu, umiejętności komputera, szybkość piłki, efekty dźwiękowe oraz wpisać imiona graczy.

Sterowanie nie jest zbyt skomplikowane, tak że już po paru minutach można dojść do pewnej wprawy. Trzeba przyznać, że jak na małego Commodorka to grafika jest bardzo dobra, szczególnie animacje graczy. World Championship Squash jest naprawdę dobrym symulatorem tej mało u nas znanej dyscypliny, a niewygodowany poziom trudności pozwala na świetną zabawę. Udanych serwisów życzy

BADJOY



LIONEL
HAND OUT
GAMES
0
SCORE
0
c. HINDS
GAMES
0

Championship 3D Snooker

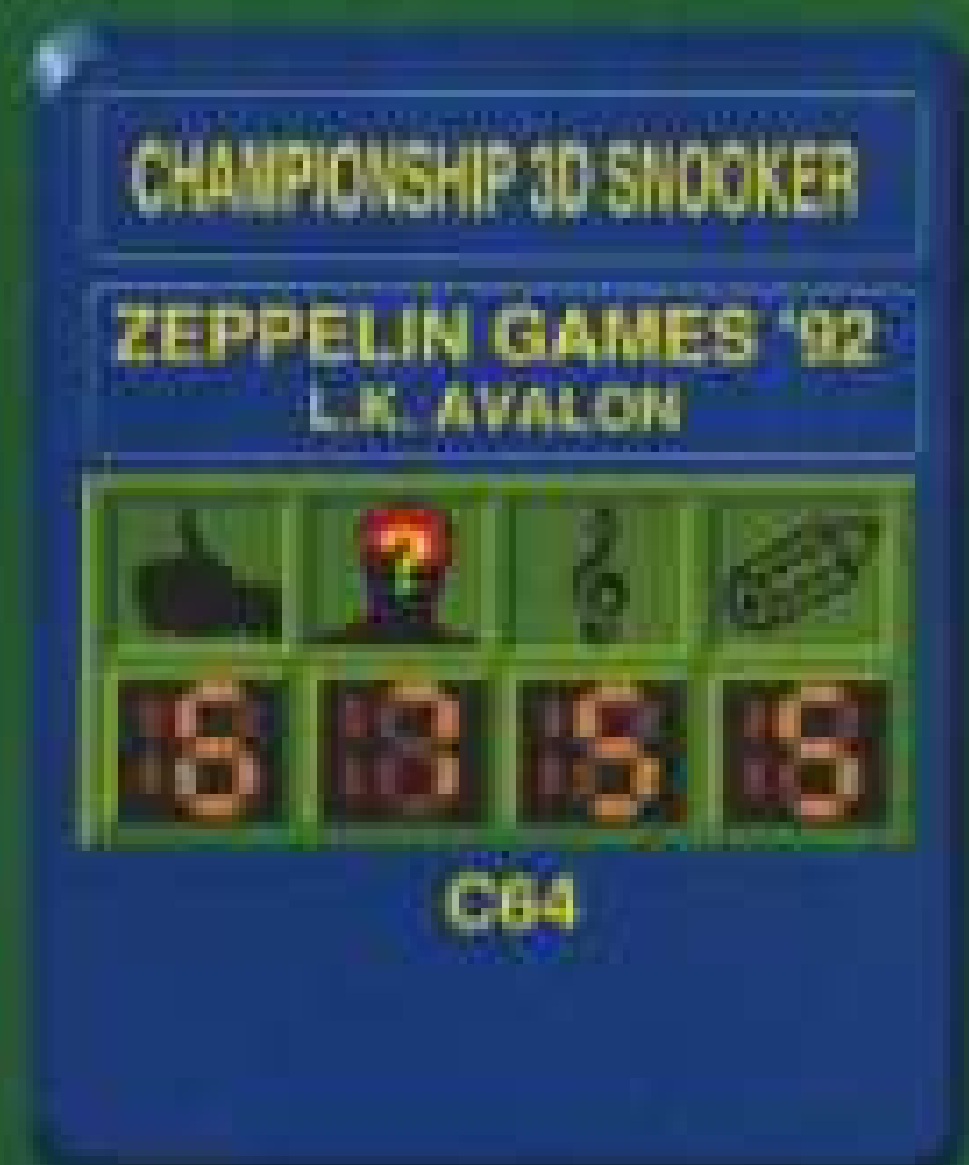
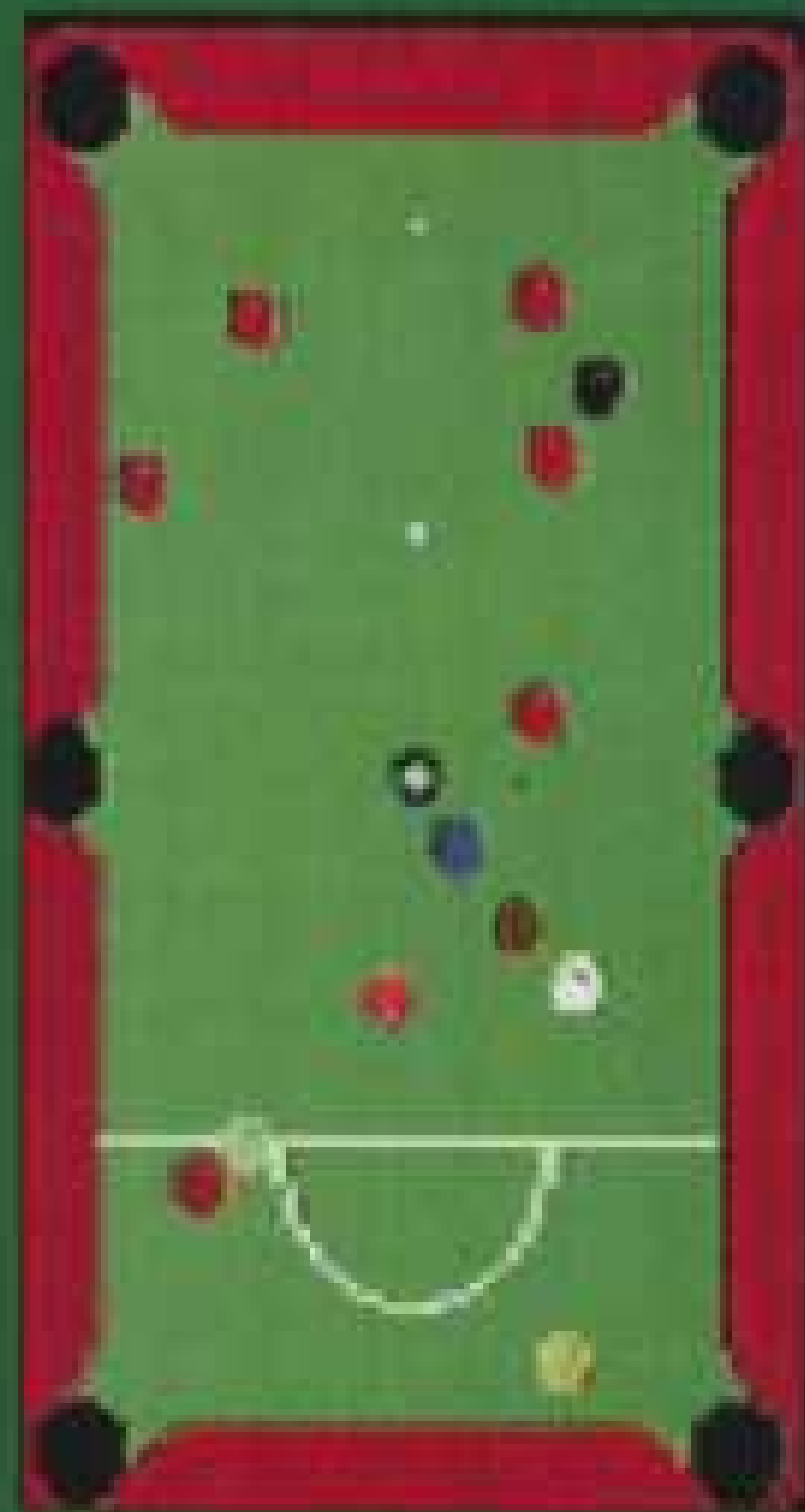
W Wielkiej Brytanii bardzo popularny jest snooker. Praktycznie w każdym pubie i klubie znajduje się stół, na którym można sobie pograć. My na szczęście nie musimy się nigdzie wybierać, bo możemy sobie zagrać w grę Championship 3D Snooker.

3D w nazwie oznacza, że stół widziany jest w perspektywie, co jak na C64 jest ciekawym rozwią-

zaniem. Gdyby jednak próbować ustawić strzał na stole widzianym z perspektywy, gra stałaby się niewyobrażalnie trudna. Właśnie dlatego widok perspektywiczny włącza się tylko wtedy, kiedy obserwujemy efekt naszego uderzenia. Całe ustawianie strzału odbywa się natomiast na innym ekranie, gdzie widzimy stół "z lotu ptaka". W programie dostępne są właściwie wszystkie typowe dla tego rodzaju gier opcje.

Niestety większość z Was zapewne nie zna dobrze zasad snookera, ale nie ma się czym martwić. Są one wyjaśnione w instrukcji do gry w bardzo przystępny sposób.

Oprócz rozgrywania pojedynczych meczów, mamy także możliwość zagrania w turnieju. Gracze może od jednego do ośmiu graczy (resztę zastąpi komputer). Rozegranie całego turnieju może



zająć sporo czasu, dlatego dostępna jest też opcja pozwalająca zapisać jego stan. Grę można polecić miłośnikom snookera, którzy nie mają dostępu do prawdziwego stołu.

BAD JOY



Pierre le Chef

Wielu pracowników knajp, barów i restauracji twierdzi, że ich praca jest bardzo ciężka - obieranie lon ziemniaków i marchewek, targanie luzinów butelek z zatachłej piwnicy, pieczenie tysięcy ciast, dogadzanie wybrednym klientom itd. Jednak jest to nic w porównaniu z tym, co dzieje się, gdy szef kuchni wychodzi pozostawiając wszystko na Twojej głowie, a tu nagle... wszystkie składniki roślinne ożywają!! Najgorsze jest to, że Tobie zdarzyło się zostać tym kucharzem, więc musisz jak najszybciej złapać uciekinierów.

W grze tej zadanie sprowadza się do złapania i zanieśienia do klatki określonej liczby warzyw i owoców. Biegają one, skaczą, a czasem latają po platformach. Poruszanie między nimi ułatwią Ci umieszczone gdzieś tam trampoliny w gumisiowym stylu itp. Po zanieśieniu uciekinierów do klatki w pewnym miejscu planszy pojawią się drzwi. Przez nie przechodzisz do następnego regionu, gdzie oczywiście znajduje się kolejna grupka brykających artykułów konsumpcyjnych. Szef łąka chwila powinien wrócić, więc musisz zmieścić się w określonym limicie czasowym (przydzielanym oddzielnie na każdą planszę).

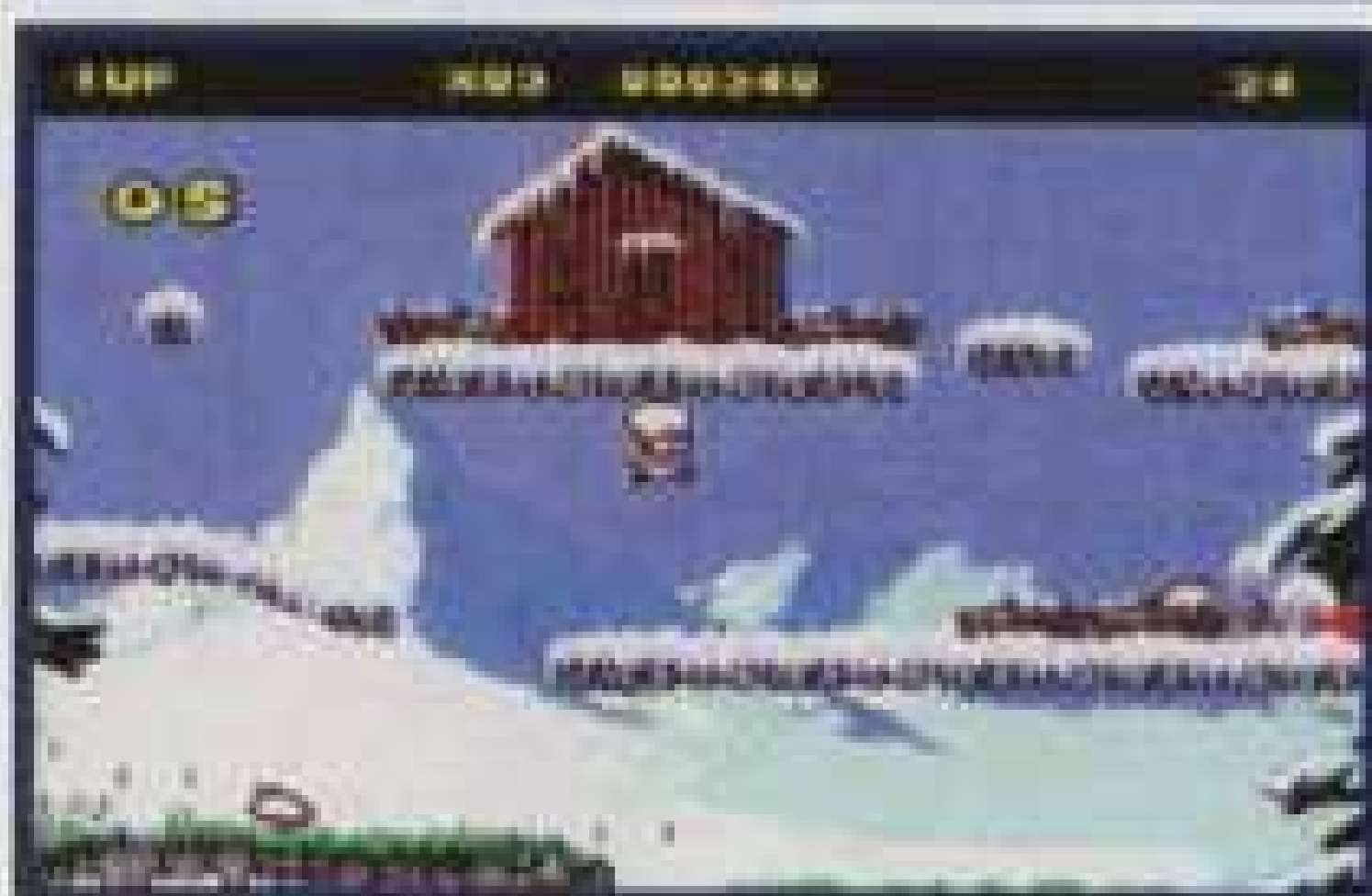
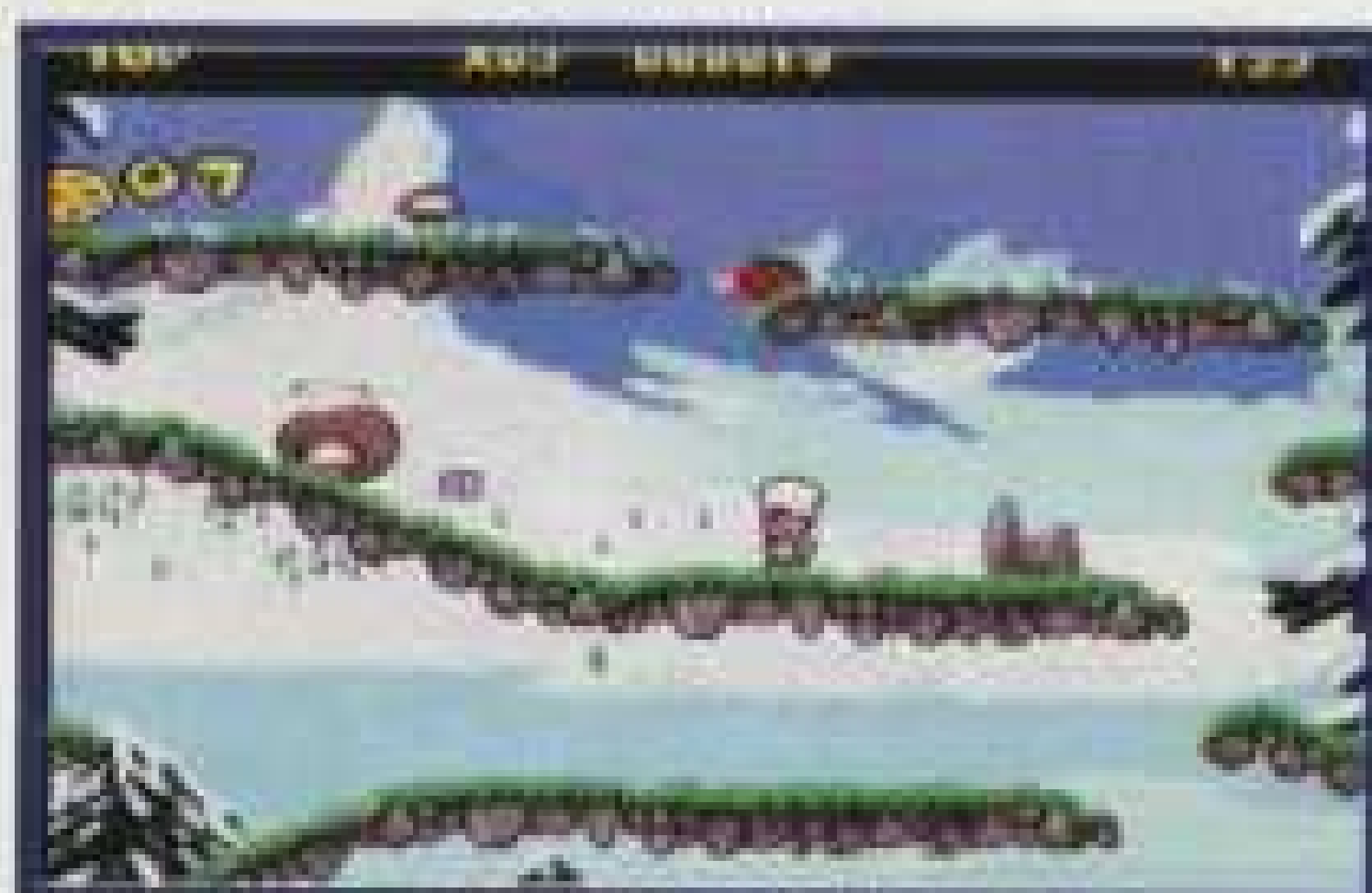
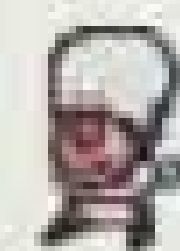
Aby złapać takiego delikwenta musisz mieć siatkę (leży zawsze gdzieś w planszy). Dość trudno jest złapać biegającego stworka, ale na szczęście można go ogłuszyć nadeptując na niego lub używając innych środków. Najpopularniejszym

z nich są worciszki z mąką, którymi możesz rzucać na dużą odległość. Możesz także czasem znaleźć butelkę z gorzalką, która daje Ci możliwość ziania ogniem, lub wałek, służący do palowania. Oba te środki ogłuszają ce mają jedną wadę - działają tylko przy bezpośrednim kon-

takcie. Stan ogłuszenia trwa kilka sekund, co pozwala Ci bezproblemowo złapać wiktual w siatkę.

Musisz uważać, aby pływające stworzonko nie dotknęło Cię, gdyż wtedy to ty zostaniesz ogłuszony i z siatki ucieknie Ci część zdobyczy.

Listrojstwa, które mają na Ciebie taki wpływ, to: jajka, pieczarki, pomidory, ziemniaki, ry-



by i ananasy. Dużo niebezpieczniejsze są czasami występujące ich mutacje - one nie nadają się do zebrania w siatkę i do tego zabijają dotknięciem. Takie coś możesz zabić naskakując dwa razy na główkę klienta. Innym sposobem na unieszkodliwienie mutanta, jest nadeptnięcie jednorazowe. Gdy oprzytomnieje mutacja powinna mu ustąpić, a dalej postępujemy jak z okazem normalnym. Oprócz tego spotkasz osę i ogórka - obie rzeczy



zachowują się jak mutanty, ale nie da się ich w żaden sposób przywrócić do bezpiecznej formy.

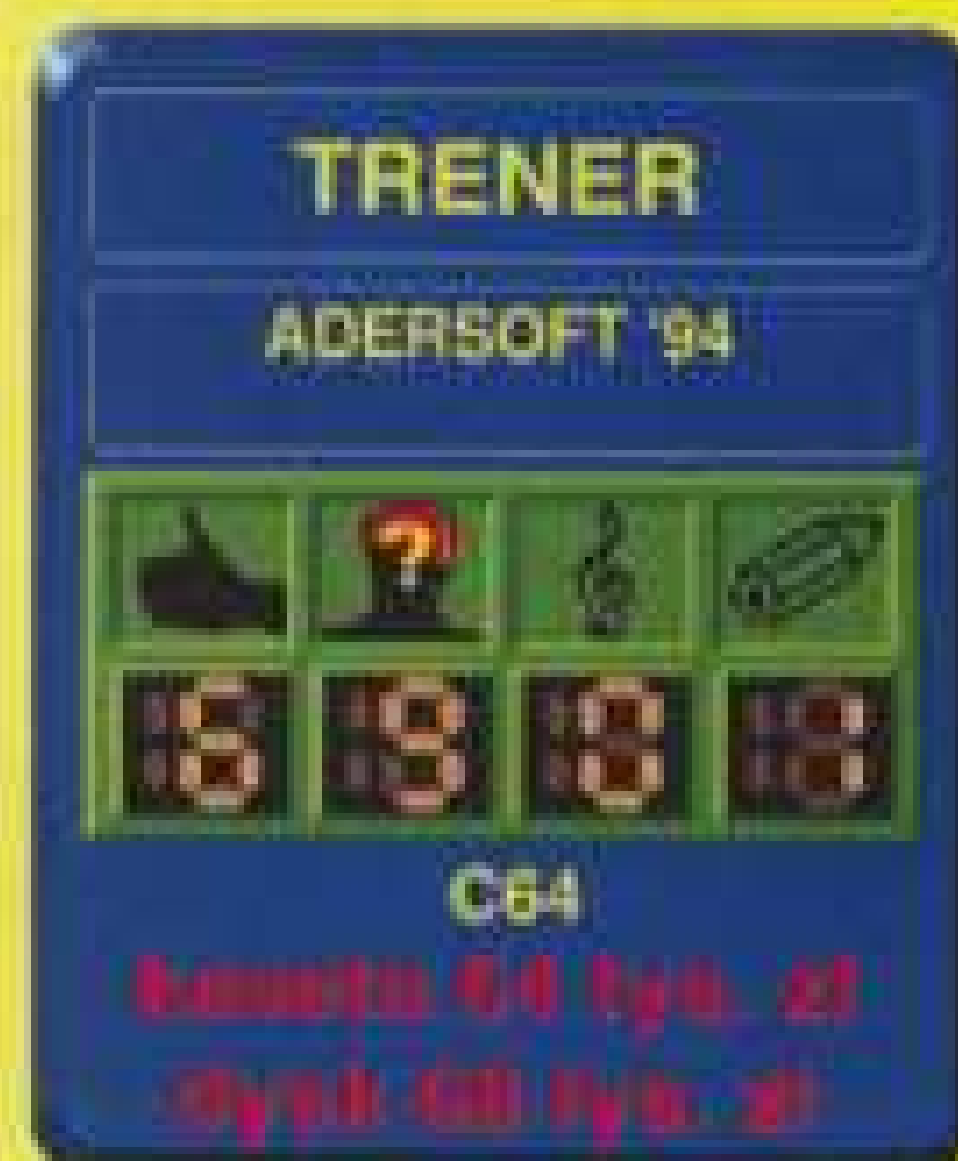
Inny rodzaj niebezpieczeństwa stanowi duszek, który gdy Cię dotknie powoduje taki stan odurzenia, że przez pewien czas mylą Ci się kierunki. Czasami w jakimś miejscu planszy pojawia się złośliwy kucharzyk, który będzie chciał otworzyć klatkę i wypuścić Twych jeńców.

W niektórych planszach zauważysz dzwoneczki. Jeśli uderzysz w nie w określonej kolejności zagrają i będziesz mógł przejść do planszy bonusowej. Inny rodzaj premii to gra w jednorękiego bandytę i bieg przez sklep w poszukiwaniu owoców (tym razem nieożywionych) występują co osiem plansz.

Na koniec chciałbym tylko powiedzieć, że gra jest ładnie wykonana, a jej stopień trudności jest tak wyważony, że nawet początkujący przejdzie kilka plansz, a profesjonalście przejście kilkudziesięciu sprawi niemały kłopot.

Ferion & Robin

TRENER



O tym, że piłka nożna może być pasjonująca nie muszą chyba nikogo przekonywać. Mecze potrafią wzbudzać wiele emocji, przynosić radość ze zwycięstwa lub dawać odczuć gorycz porażki. Niestety gra polskich piłkarzy pozostawia wiele do życzenia, mecze są nudne, grane jakby od niechcenia, a zwycięstwa nad zagranicznymi zespołami rzadkie jak posiadacze dysków twardych do C64. Możesz to jednak zmienić!

Grając w grę Trener wcielasz się w trenera, a zarazem menedżera jednej z polskich drużyn piłkarskich. Właściwie to do wyboru masz trzy warianty:

1. LIGA NARODÓW - gra w niej 18 najlepszych reprezentacji narodowych. Ty będziesz oczywiście kierował reprezentacją Polski.

2. LIGA EUROPY - kierując zespołem Legii Warszawa będziesz uczestniczył w rozgrywkach, w których bierze udział 18 najlepszych drużyn klubowych starego kontynentu.

3. LIGA POLSKA - możesz grać jedną z drużyn (do wyboru) występującą w polskiej ekstraklasie w sezonie 1994/95!

Twoim zadaniem będzie także prowadzenie drużyny, by zająć jak najwyższe miejsce w tabeli. Aby to osiągnąć możesz decydować, których zawodników sprzedawać, a których na ich miejsce kupić. Z jednej strony kupowanie pozwala w łatwy sposób zwiększyć siłę Twojej drużyny z drugiej jednak strony może znacznie nadszarpnąć kasę. Poziom drużyny można także podnieść wyznaczając zawodników, którzy mają w danym tygodniu szczególnie dużo trenować. Jest to jednak pewne ryzyko, ponieważ zawodnicy mogą ulec przetrenowaniu i wtedy ich forma spadnie, czasami zdarza się też, że podczas treningu przydarzy się kontuzja i zawodnik nie będzie mógł uczestniczyć w najbliższym meczu. Najczęściej

jednak ogólna forma drużyny wzrasta.

Cały czas masz dostęp do tabeli ligowej i do rozkładu meczów na najbliższą kolejkę. Przy okazji widzisz także porównanie Twojej drużyny z drużyną przeciwnika i prognozy na temat wyniku meczu. Ma to dość istotne znaczenie, gdyż pozwala na lepsze ustawienie Twoich chłopaków.

nie będzie mógł uczestniczyć w dwóch następnych spotkaniach. Oprócz wyboru zawodników decydujesz także jakie ma być ustawienie. To czy wzmocnisz atak, obronę czy pomoc ma duży wpływ na efektywność gry drużyny i łącznie z wybraniem stylu gry (defensywny, zrównoważony lub ofensywny) decyduje o końcowym wyniku. Nie bez

stwo, a mianowicie premia pieniężna. Motywacja ma dla zawodników niemałe znaczenie. Jednak z premią trzeba ostrożnie bo po kilku spotkaniach łatwo stracić wszystkie pieniądze.

Podczas meczu nie ma żadnych animacji, za to na ekranie widać to, co się aktualnie dzieje. Komunikaty informują o tym, która drużyna jest aktualnie przy piłce, ewentualnie o kontuzjach, czerwonych i żółtych kartkach, rzutach karnych itp. Podczas meczu masz wpływ na drużynę. Możesz zmieniać styl gry, agresywność, a także dwa razy w ciągu meczu dokonać zmiany zawodników. W przerwie meczu można zobaczyć dotychczasową sytuację na innych stadionach i wyciągnąwszy wniosek ewentualnie zmienić taktykę.

Po zakończonym meczu do obejrzenia mamy rezultaty bieżącej kolejki i aktualną tabelę ligową. Acha, jeżeli mecz rozgrywany był na Twoim stadionie, to dostaniesz jeszcze pieniądze za bilety. Suma ta zależy od liczby widzów, a ta z kolei od tego, jakie kluby ze sobą grają. Ogólnie im wyższe miejsce w tabeli mają grające drużyny, tym więcej ludzi przychodzi. Jeżeli ostatnio grałeś ofensywnie i agresywnie to najprawdopodobniej zachęci to Twoich kibiców do przyścia na mecz.

Po skończonym sezonie otrzymasz premię w zależności od zajętego miejsca. W kolejnym sezonie nie będzie łatwo, bo inne drużyny także trenowały i zdobyły nowych sponsorów.

Wprowadzie gra nie jest oszałamiająco wykonana, nie ma olśniewającej grafiki i muzyki, to jednak gra się naprawdę świetnie. Gra potrafi wciągnąć, wiem coś o tym bo tydzień temu dałem nieopatrznie zagrać jednemu z moich kolegów i od tamtej pory nie mogę go odciągnąć od komputera. Powodzenia i zdobycia tytułu mistrza życzy

BADJOY



SKŁAD		TAKTYKA:	
1. MOŻNIAK	B 89	ZRÓWNOWAŻONA	
2. MAREDOCH	O 85	USTAWIENIE:	
3. ŁAPINSKI	O 80	3 4 3	
4. RIAZEK	O 67	AGRESYWNOSC: 5	
5. MEDZYNSKI	P 76	PREMIJA: 150 MLN.	
6. KATGER	P 69		
7. BEDNARZ	P 80		
8. KOSELA	P 90		
9. KOWALCZYK	A 90		
10. CYGAN	A 74		
11. TRZECIAR	A 73		
WYPAREO	B 78		
ROGONSKOJ	O 53		
12. IDZIO	O 76		
LEWANDOWSKI	P 76		
MAŁOCHA	A 64		
ZMIANA TAKTYKI			
ZMIĘDSZENIE AGRESJI			
ZWIĘKSZENIE AGRESJI			
ZMIANA PREMII			
KONIEC			

Wybór składu przed meczem to jeden z najważniejszych elementów gry. Najlepiej wybierać zawsze tych zawodników, którzy są w najlepszej formie. Pamiętaj też, że ci, którzy w poprzednim meczu uzyskali drugą żółtą kartkę, i ci, którzy odnieśli kontuzję, nie będą mogli grać. Jeżeli zawodnik w poprzedniej kolejce dostał czerwoną kartkę,

znaczenia jest też czy drużyna będzie grała agresywnie czy raczej spokojnie. Wiadomo, że zwiększenie agresji zwiększa szansę zdobycia bramki, ale niesie także ze sobą zwiększoną szansę kontuzji, że o otrzymaniu żółtych i czerwonych kartek nie wspomnę. Jest jeszcze jeden element którym możesz zwiększyć szansę na zwycię-



Karty muzyczne GRAVIS

UltraSound MAX

32 kanały dające dźwięk o jakości z CD, 16-bitowy sampler, 48 kHz, 192 instrumenty GENERAL MIDI, 512 kB RAM, procesor efektów specjalnych dDSP, interface do napędów CD-ROM firm Sony, Panasonic, Mitsumi; 3D Holographic Sound, kompatybilność z AdLib, Sound Blaster Pro, General MIDI, Roland MT-32 i SCCI oraz Windows 3.1

240 USD

Oferujemy podstawową wersję UltraSound (154 USD) i ponad 100 MB oprogramowania shareware do tej karty (dema, patche do gier, moduły, programy muzyczne). Katalog programów przesyłamy bezpłatnie po otrzymaniu koperty zwrotnej.

Polecamy także karty kompatybilne z Sound Blasterem od modelu 2.0 (41 USD) do SoundBlastera 32AWE (380 USD)

Napędy CD-ROM

Mitsumi FX300 IDE

triple speed, multisession, XA, Photo CD, transfer 450 KB/s, czas dostępu 250 ms; w zestawie kabelki, drivery, program do odtwarzania płyt muzycznych oraz płyta CD z oprogramowaniem

NOWOŚĆ!!!

255 USD

Panasonic CR-562

double speed, prędkość transmisji 300 kB/s, czas dostępu 320 ms (test 127 ms); w skład zestawu wchodzi: kontroler AT-BUS, program do odczytu muzycznych płyt CD oraz cache przyspieszający odczyt oraz płyta CD

185 USD

W sprzedaży mamy także napędy double speed Panasonic CR-562 (SCSI II), SONY CDU 33A-01/81, Mitsumi FX001D oraz superszybki napęd triple speed NEC Multispin 3Xe (SCSI II).

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową na terenie całego kraju. Pełny katalog produktów przesyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej.

Mamy najniższe ceny. Nie wierzysz?! Sprawdź nas!

Wszystkie ceny podane wg kursu dolara NBP nie uwzględniają podatku VAT.

UltraMedia s.c.

Biuro Handlowe

Warszawa, ul. Nowowiejska 4 p.IV,

tel.: (02) 628-80-74

Adres korespondencyjny:

05-520 Konstancin Jez. ul. Jaworskiego 21E/1

Banshee

Zemla, rok 1999. Ale jest to Ziemia innej linii czasowej. Nie ma na niej kuchenek mikrofalowych, a telewizja jest jeszcze czarno-biała. Tymczasem na planecie Styx żyje władca Bladrax Maldear opracował śmiały plan inwazji na naszą planetę. Lud Styx posiada nad Ziemianami miążdzącą przewagę liczebną oraz znajomość technologii lotów kosmicznych. Inwazja rozpoczęła się...

Wrogowie zajęli całą Ziemię... Całą? Nie, nie całą! Jest jedno bezpieczne miejsce, w którym Svan Svardenevar pracuje nad swym nowym wynalazkiem. Ma on dodatkowy powód, by nienawidzić Styxów: zabili mu ojca, gdy ten nie chciał pracować dla Bladraxa nad projektem kuchenki mikrofalowej. Teraz Svan ukończył swe dzieło - samolot uzbrojony w działka, bomby, rakiety i inne gadzety, nazwał to latające чудо BANSHEE. Jego jednoosobowa rebelia rozpoczyna się...

Przed Tobą ciężkie zadanie. Musisz przelecieć nad oceanem, przedostać się do Kwatery Głównej Styxów na Antarktydzie, zdobyć schematy, które pozwolą Ci wyposażać Banshee w silnik rakietowy. Teraz pozostaje już tylko udać się na pla-

netę Styx i zrobić tam porządek. W wykonaniu zadania przeszkadzać Ci będą wrogi myśliciele, helikoptery, ogromne bombowce, biegnące ludzki z karabinami, gniazda broni maszynowej, czotgi, gaziki i inne jeżdżące talatustwo. Znacznie niebezpieczniejsze są pociągi pancerne i ciągnięta przez nie artyleria. Ciężarówki same w sobie nie są groźne, ale jeśli nie zostaną w porę zniszczone zaczną z nich wysypywać się dółkuczliwi żołnierze. Co pewien czas musisz stawić czoła latającym, pływającym, bądź jeżdżącym, opancerzonym i uzbrojonym, gigantycznym maszynom. Po rozwaleniu potężniejszych przeciwników pozostają różne bonusy do zebrania. Dzięki nim możemy "zyskać życie", odnowić osłonę Banshee'a, zarobić punkty, wzmocnić silnik lub urozmaicić arsenał. Nasz kochany samolotek możemy uzbroić w działka strzelające na boki, ukosem, rakietę samonaprowadzającą, bomby oraz superrakieto-bomby. Tradycyjnie możesz również zwiększyć siłę

działek przednich. Zebranie dodatkowej amunicji pozwala zachować superbronię po stracie życia. Banshee może również wykonywać w powietrzu beczki. Manewr ten daje Ci szansę uniknięcia śmierci, gdy przeciwnicy zaczną strzelać ze wszystkich stron, jednak można go zastosować tylko kilka razy. Zebranie odpowiedniego bonusu umożliwia wykonanie jednej dodatkowej pętli. W repertuarze są także przełotne (?) deszcze i mgły pogarszające widoczność. Uważaj również na wysokie budynki, wieże, latarnie

morskie i mosty - można się o nie rozbić. Musisz je ominąć a, w przypadku mostu, przelecieć między dźwigarami. Teraz wiesz już wszystko, więc ruszaj - aha jeszcze jedno: możesz zabrać ze sobą towarzysza (sterowanie drugą myszą lub joy-em), który ułatwi wykonanie zadania. Powodzenia.

P.S. Doskonała 256 kolorowa AGA-owska grafika z masą sprite'ów, niezła muzyka i świetne efekty dźwiękowe to główne atuty tej gry.

Robin & Ferion



Oferujemy szeroką gamę gier komputerowych i programów użytkowych na dyskach CD

Sprzedaż detaliczna i hurtowa

future SYSTEMS
FUTURE SYSTEMS
PTE LTD
SINGAPORE
Biuro
Handlowe
w Polsce
00-031 Warszawa,
ul. Szpitalna 6
tel.: 621-21-37
fax: 625-49-84

Future System



Nawiążemy współpracę z operatywnymi dystrybutorami z terenu całej Polski

Obecnie
sprzedaż prowadzą:
Sklep Elektroniczny
00-031 Warszawa,
ul. Szpitalna 4
tel.: 27-79-39
Romix
11-500 Giżycko
ul. Dłuszyńska 11b
tel.: 0-878 22-74

PRZYSZŁOŚĆ



JUŻ DZISIAJ

Piękne za nadobne...

Gry są wszędzie: w domu, w szkole, w gazetach, w filmie, w lodowce, no już boje się otworzyć szafę. Na ulicach biega są ostatnio widziałem dwóch młodocianych dziadków, którzy wyraźnie posiadali odmienne poglądy. Jeden z nich z nożem w ręku i miną zabójcy krzychał: "No chodź Ty...!" Drugi natomiast w tym momencie wyjął z kieszeni pluszowego misia i mówiąc: "Zniszczę twojego kochanego misia o tak!", zaczął ciągnąć za mislowe łapki w przeciętych kieszonkach, w wyniku czego rozszarpał nikomu nie winne pluszowe stworzonko. Ten drugi padł na ziemię - to go zabiło. Uważajcie, żeby i Was gry nie opanowały do tego stopnia, że będziecie uważani za tych inteligentnych niekonwencjonalnie.

Amig. Także MORTAL KOMBAT wrócił na górę listy. Pojawiły się dwie gry polskie: FRANKO i SKARBNIK zajmujące całkiem niezłe miejsca. Można zauważyć tendencję zwiększonej popularności gier polskich - to dobrze.

PcCelowcy, odświeżyli miejsce dla PRIVATEER-a z nowymi miejscami, ciekawe skąd taka popularność. DOOM II zaledwie kilkoma głosami przegrał walkę o pierwsze miejsce, ale myślę że za miesiąc osiągnie pierwsze miejsce - wszak to nie uchodzi aby DOOM II nie był najlepszy. Reszta gier to stali bywalcy listy PC, od czasu do czasu przegrupowujący się to na górę to na dół.

Atari, Atari ST, Commodore oraz Nintendo to dziwne listy. Niby coś tu jest, ale jakies takie ciche, nieruchawe i w zasadzie niezmiennie. Jeżeli ktoś dostrzeżł dynamikę w tych listach niech prześle swoje spostrzeżenia, z miłą chęcią posłucham co ma do powiedzenia. Na razie to wszystko, a zapomnielibym, uważajcie na gry one są wszędzie... właśnie ktoś dzwoni do mnie do drzwi, ale nie otwieram, telewizor wyłączyłem, pralkę wyrzuciłem, telefon ma ukręcony kabel, a żelazko przygniotłem lodówką. O znowu ktoś dzwoni, ale ja nie otworzę, wiem że to one, te zabójcze gry...

EMILUS

LISTA PRZEBOJÓW

HITY Amiga

HITY ekspres

HITY Amiga

SHITY

AMIGA 1200

1. KICK OFF III
2. BANSHEE
3. JURASSIC PARK
4. HEIMDALL II
5. GUNSHIP 2000
6. BODY BLOWS GALACTIC
7. SABRE TEAM
8. CIVILIZATION
9. ALIEN BREED II
10. RYDER CUP GOLF

FLIGHT SIMULATION

1. MICROMACHINES
2. DOUBLE DRAGON III
3. JURASSIC PARK
4. BATMAN RETURNS
5. WORLD HEROES
6. D. J. BOY
7. PUNISHER
8. SUPER MARIO BROS II
9. FINAL FIGHT
10. MARIO IV

NINTENDO

1. BATMAN II
2. DOUBLE DRAGON III
3. DOUBLE DRAGON II
4. JURASSIC PARK
5. TINY TOON ADV.
6. DARKWING
7. FELIX THE CAT
8. BATMAN RETURNS
9. D. J. BOY
10. MONSTER IN MY P.

NINTENDO

1. CONTRA
2. GALAGA
3. PRINCE OF PERSIA
4. KING KONG
5. CASTLEVANIA

PC CD-ROM

1. THEME PARK
2. OUTPOST
3. REBEL ASSAULT
4. ENCARTA
5. THE 7TH GUEST
6. TFX
7. CYBERRACE
8. DAY OF THE TENT.
9. UFO
10. SAM & MAX HIT T. R.

COMMODORE

1. SIM CITY
2. LEMMINGS
3. 1ST DIV. MANAGER
4. ELYIRA II
5. ARC DOORS
6. ARNIE II
7. KOŚCI I POKER
8. SLICKS
9. TRENER
10. WŁADCA

COMMODORE

1. FINAL BLOW
2. MONSTER
3. LASER SQUAD II
4. EURO BOSS
5. SHORT CIRCUIT
6. DEF. OF THE CROWN
7. DEMON BLUE
8. D. PRINCE OF YOLK.
9. KŁĄTWA
10. RICK DANGEROUS

COMMODORE

1. ACTION BIKER
2. HANS KLOSS
3. INT. L. SOCCER
4. ROBOCOP
5. SLICKS

AMIGA

1. SENS. SOCCER INTER.
2. KICK OFF II
3. TACTICAL MANAGER
4. PREMIER MANAGER II
5. SENS. SOCCER 92/93
6. WORLD CUP YEAR '94
7. WORLD CUP USA '94
8. CANNON FODDER
9. K240
10. FRONTIER: ELITE II

AMIGA

1. DAWN PATROL
2. DREAMWEB
3. THEME PARK
4. FRANKO
5. LITL DYL
6. SUPER STARDUST
7. K240
8. DETROIT
9. SENSIBLE GOLF
10. HEIMDALL II

AMIGA

1. THE SETTLERS
2. MORTAL KOMBAT
3. FRANKO
4. ELFMANIA
5. MICROMACHINES
6. BEN. A STEEL SKY
7. JAMES POND III
8. TURICAN III
9. SKARBNIK
10. PERIHELION

AMIGA

1. PRINCE OF PERSIA
2. COLGATE
3. VROOM
4. ARNIE
5. CAPTAIN PLANET

PC

1. THEMEM PARK
2. TIE-FIGHTER
3. SIM CITY 2000
4. X - WING
5. STRIKER
6. PREMIER MANAGER II
7. THE SETTLERS
8. CANNON FODDER
9. INDYCAR RACING
10. TFX

PC

1. MAGIC CARPET
2. QUARANTINE
3. CREATURE SHOCK
4. DOOM II
5. INFERNO
6. SYSTEM SHOCK
7. ARMOURD FIST
8. LORDS OF THE REALM
9. LORDS OF THE MID.
10. DARKSUN II

PC

1. PRIVAT.: NEW MISS.
2. DOOM II
3. TIE-FIGHTER
4. SIM CITY 2000
5. THE SETTLERS
6. CANNON FODDER
7. UFO
8. THEME PARK
9. DOOM
10. STRIKE COMMANDER

PC

1. GOLDEN AXE
2. SABRE TEAM
3. PRINCE OF PERSIA
4. ANOTHER WORLD
5. GUNSHIP

PC

1. THEMEM PARK
2. TIE-FIGHTER
3. SIM CITY 2000
4. X - WING
5. STRIKER
6. PREMIER MANAGER II
7. THE SETTLERS
8. CANNON FODDER
9. INDYCAR RACING
10. TFX

PC

1. MAGIC CARPET
2. QUARANTINE
3. CREATURE SHOCK
4. DOOM II
5. INFERNO
6. SYSTEM SHOCK
7. ARMOURD FIST
8. LORDS OF THE REALM
9. LORDS OF THE MID.
10. DARKSUN II

ATARI XL/XE

1. WŁADCA
2. WORLD SOCCER
3. OPERATION BLOOD
4. MEGABLAST
5. AD 2044
6. SPECIAL FORCES
7. PROBLEM JASIA
8. WŁADCY CIEMNOŚCI
9. KSIĄŻE
10. DEATHLAND

ATARI XL/XE

1. TARKUS
2. PIEKIEŁKO
3. CAVEMAN
4. DRUTT
5. DOM. OF THE UNDEAD

ATARI ST

1. BEN. A STEEL SKY
2. LOTHAR MATTHAUS
3. MICROMACHINES
4. MAGIC BOY
5. INT. SENS. SOCCER
6. UTOPIA TWIN PACK
7. ISHAR II
8. ROBINSON REQUIEM
9. SENS. SOCCER 92/93
10. PREMIER MAN. II

ATARI ST

1. KICK OFF
2. KICK OFF II
3. TERMINATOR II
4. TOKI
5. ROBOCOP II



Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

- Redagowany dla osób, które:
- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
 - chcą doskonalić swoje umiejętności,
 - chcą wiedzieć co kupić,
 - wykorzystują komputer do nauki,
 - lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn**, opisy programów, testy sprzętu i **Giełda**, **Po dzwonku**, **Co jest grane**.

W każdym numerze konkurs i cenne nagrody. Cena detaliczna **Bajtka** - 18 tys. zł, w prenumeracie 16 tys. zł.

Top Secret - wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkim, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.
Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli”, albo mają „drewniane ręce”.

Cena detaliczna - 18 tys. zł, w prenumeracie 16 tys. zł.

Prenumeratę na **TOP SECRET** przyjmuje także „RUCH” S.A. na następujących warunkach:

- Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za pierwszy kwartał wynosi 54 tys. Wpłaty na pierwszy kwartał 1995 r. należy dokonać do dnia 20 listopada 1994 r.

- Wpłaty należy przysyłać do „RUCH” S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH” S.A.

- Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64** i **Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

Cena detaliczna - 16 tys. zł, w prenumeracie 13 tys. zł.

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:

① Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie

od numeru:	Bajtek	CA	TOP SECRET	ATARI
CENA	15 000	12 000	15 000	20 000
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)				
po ile egzemplarzy				
SUMA	55 000	180 000		

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na pocztę.

Kupon ważny do dnia 31.12.94	Bajtek	CA	TOP SECRET	ATARI
od numeru:				
CENA	16 000	13 000	16 000	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)				
po ile egzemplarzy				
SUMA				
RAZEM:				

Z salom informujemy Czytelników, że w następnym numerze naszego wydawnictwa „Atari Magazyn” Dział prenumerat Wydawnictwa



PRENUMERATA

Prenumerata to taniej i pewniej

<p>Odcinek dla poczty</p> <p>Zi</p> <p>Słownie zł</p> <p>Imię</p> <p>Nazwisko</p> <p>Ulica, nr</p> <p>Miasto</p> <p>Wydawnictwo BAJTEK ul. Rapperswilska 12 03-956 Warszawa</p> <p>Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa</p> <p>Opłata</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Data</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Odcinek dla posiadacza rachunku</p> <p>Zi</p> <p>Słownie zł</p> <p>Imię</p> <p>Nazwisko</p> <p>Ulica, nr</p> <p>Miasto</p> <p>Wydawnictwo BAJTEK ul. Rapperswilska 12 03-956 Warszawa</p> <p>Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa</p> <p>Opłata</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Data</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Publizowanie dla wpłacającego</p> <p>Zi</p> <p>Słownie zł</p> <p>Imię</p> <p>Nazwisko</p> <p>Ulica, nr</p> <p>Miasto</p> <p>Wydawnictwo BAJTEK ul. Rapperswilska 12 03-956 Warszawa</p> <p>Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa</p> <p>Opłata</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Data</p> <p>podpis przyjmującego</p>
---	--	--



Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Zamówione egzemplarze przysyłamy równocześnie lub przed ukazaniem się w kioskach.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
 - wyciąć znajdujący się obok kupon,
 - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednio liczbę egzemplarzy i czas trwania prenumeraty,
 - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty jednego z naszych czasopism wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 240 tys. zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 1050 tys. zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9-17, tel. (02) 617-50-70, prenumerata zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

WYPRZEDAŻ NUMERÓW ARCHIWALNYCH

Bajtek	1992	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	1993	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	1994	1	2	3	4	5	6	7	8				
CA	1992	1		4	5	6	7	8	9	10	11	12	
	1993	1	2		4	5	6	7	8	9	10	11	12
	1994	1	2	3	4	5	6	7	8				
TOP SECRET	1993	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
	1994	25	26	27	28	29							
ATARI - magazyn	1993	1	2	3	4								
	1994	1	2	3	4								

w przypadku niemożliwości realizacji zamówienia, deklaruję udział w loterii

Imię:

Nazwisko:

Adres:

.....

.....



KOSZTY WYSYŁKI

1 numer	- 6000 zł
2-5 numerów	- 10000 zł
6 i więcej numerów	- 15000 zł

Razem: egz. za: zł

+ koszt wysyłki: zł

DO ZAPŁATY: zł

- egzemplarze po 10.000 zł
- egzemplarze po 12.000 zł
- egzemplarze po 15.000 zł
- egzemplarze po 16.000 zł
- egzemplarze po 18.000 zł
- tych numerów już brak

W lewej części kuponu zamieszczona została lista wszystkich numerów czasopism, jakimi dysponujemy. Kolor pola określa cenę pojedynczego egzemplarza i jest ona podana w spisie na dole.

Dla każdego z numerów, który pragnę Państwo zakupić, trzeba w wolnej kratce wpisać liczbę żądanych egzemplarzy. Na koniec należy w żółte pola wpisać całkowitą liczbę egzemplarzy i ich sumaryczną wartość. Wyliczona kwota powinna zostać powiększona o koszty wysyłki według danych zawartych w środkowej części kuponu.

Do tak wypełnionego kuponu należy jeszcze wpisać dane osoby zamawiającej i wysłać go na adres redakcji wraz z dowodem wpłaty (lub jego kserokopią) wyliczonej sumy pieniędzy.

Ponieważ posiadany przez nas zapas numerów zmienia się, może zaistnieć sytuacja niemożliwości realizacji całości lub części zamówienia.

W takiej sytuacji proponujemy dwa rozwiązania. Pierwsze, to zwrot pieniędzy przekazem pocztowym. Drugie, to prosta loteria fantowa na następujących zasadach:

Jedną z zamówienia nie można wysłać jednego lub dwóch numerów, to kwota im odpowiadająca zostaje przekazana do „skarbnika”. Po upływie kwartału za wszystkie pieniądze dokonamy zakupu drobnych akcesoriów komputerowych i rozdajemy je wśród uczestników loterii. Zwycięzcy otrzymają nagrody (wyniki losowania opublikujemy w Bajtku), a wszyscy pozostali zostaną skreśleni z listy graczy.

Prosimy zatem osoby zainteresowane loterią o zaznaczenie tego faktu w górnej części kuponu. Jeśli deklaracja nie zostanie złożona lub będzie brakować więcej niż dwa numery, to zwrot gotówki nastąpi automatycznie.

Pieniądze prosimy wpłacać na konto: **Wydawnictwo, Bank Agrobank S.A., Warszawa ul. Grochowska 262, rachunek nr 470005 - 1834 - 131**

Wypełnione kupony wraz z dowodem wpłaty prosimy wysłać na adres: **Wydawnictwo Bajtek, ul. Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa - z dopiskiem RETRO.**

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa

Kopalny powinien: uciekać poczekać

Postaw co Ci się podoba...

Wpisz nazwisko żeby wziąć udział w losowaniu nagród!

Nadawca:

Imię:

Nazwisko:

ulica, nr.

kod, miejsc.:

Tu wpisz swoje zajęcia

SHITY

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

HITY

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

YWA:

X

8/94

TS Shareware

Większość graczy przechodzi długą drogę ewolucyjną od całkiem zielonego użytkownika do pełnego profesjonalisty. Chcemy Wam w tym pomóc. Na tej dyskietce znajdziecie kilkadziesiąt bardzo użytecznych programów, które mają dwie wspólne cechy: pomagają na rozmaite sposoby oszukiwać gry i są bardzo proste w obsłudze - tak proste, że poradzi sobie z nimi każdy, kto nie ma kłopotów z odpaleniem "Packmana". Darujemy sobie dalsze smaczenie, przejdźmy do opisu programów, z których sami na co dzień korzystamy w pracy redakcyjnej.

DEU 5.21

Co to jest? Chyba najlepszy z edytorów do Doom (niestety nie działa z DOOM-em 2).

Co to robi? Prawie wszystko, co sobie można wyobrazić: edycja nowych poziomów, zmienianie starych, edycja nowych potworów i sporo własnych dodatków.

Po co mi to? Możesz zrobić swój własny poziom, wstawić w sciany obrazki nagich panienek, tazić i strzelać do swoich pań od matematyki.

Autorzy: Brandon Weber, Raphael Guinet i setki pomocników.

GAME WIZARD 2.4

Co to jest? "Action Replay" dla PC - tów. Musisz go mieć!

Co to robi? Dokładne posługiwanie się "GW" omówił Borek na str. 41. Napiszmy więc tylko, że umożliwia robienie nieśmiertelności do gier oraz dowolnego zmieniania stanu gry w bardzo bezbolesny sposób (po kilku dniach radził już sobie 12-letni brat Alex).

Po co mi to? Nawet nic nie wiedząc o komputerze będziesz mógł sobie sam pomóc w swojej ulubionej grze, koledzy umrą z zawiści, a Ty będziesz bossem.

Autorzy: Ray Hsu & Gerald Ryckman

GAME TOOLS 3.21

Co to jest? "Game Wizard", ale lepszy i bardziej skomplikowany.

Co to robi? Jak "GW", jednak ma w sobie zaszyty debugger (inaczej mówiąc, można przejrzeć kod gry i go pozmienić). Doskonali do bardziej skomplikowanych przypadków nieśmiertelności i łamania gier. Ten ostatni sposób jest zresztą szczegółowo i łopatologicznie opisany w instrukcji.

Po co mi to? Umieściliśmy go tutaj nieco na wyrost, bowiem wymaga pewnej wiedzy komputerowej, ale każdy, kto bawił się "Game Wizardem" i jego możliwości mu nie wystarczają, przywitaj "GT" jako kolejny krok w rozwoju.

Autor: Wong Win Kin

EDYTORY SAVEGAME'ÓW

Co to jest? Programy do zmieniania plików z nagraniami.

Co to robi? Dajemy wam do rąk edytory do 8 dobrych gier. Oto lista: "Doom", "Privateer", "Raptor", "Reunion", "Tie Fighter", "UFO", "Mystic Towers", "Rameses".

Po co mi to? "Wizard" Wizardem, a specjalizowane narzędzie się przyda. Zresztą czasem atakują one save'y kodowane, których sam łatwo byś nie ugryzł.

TRAINERS MASTER v. 1.0

Co to jest? Też trainery, ale zebrane razem.

Co to robi? Ano, mamy nakładkę, która pozwala wybrać jedną z podanych gier i przygotowuje trenera. Do wyboru kolejne 75 gier a wśród nich: "Dune II", "Alone in the Dark II", "Flashback", "Prince od Persji" czy "Rebel Assault".

Autor: Scott Olsen

TS DEMOS

Co to jest? Demka Top Secret napisana przez (powstań!) Naczelnego (spocznij).

Co to robi? Jedno reklamuje nasz BBS, a drugie dobrze udaje Comanche'a.

TSTEXTS

Co to jest? Teksty PC-towych tipsów, kodów i savegame'ów na PC-ty publikowanych w TS.

Co to robi? Mamy tu wybrane, po-

cięte i posegregowane alfabetycznie teksty 130 PC-towych tipsów i kodów. Do tego dokładamy tak samo pocięte 36 przypadków savegame'ów. Oczywiście wszędzie widnieją nazwiska Czytelników, którzy nam dane pomysły podał.

UNP V.3.10

Co to jest? Odpakowywacz skompresowanych plików EXE.

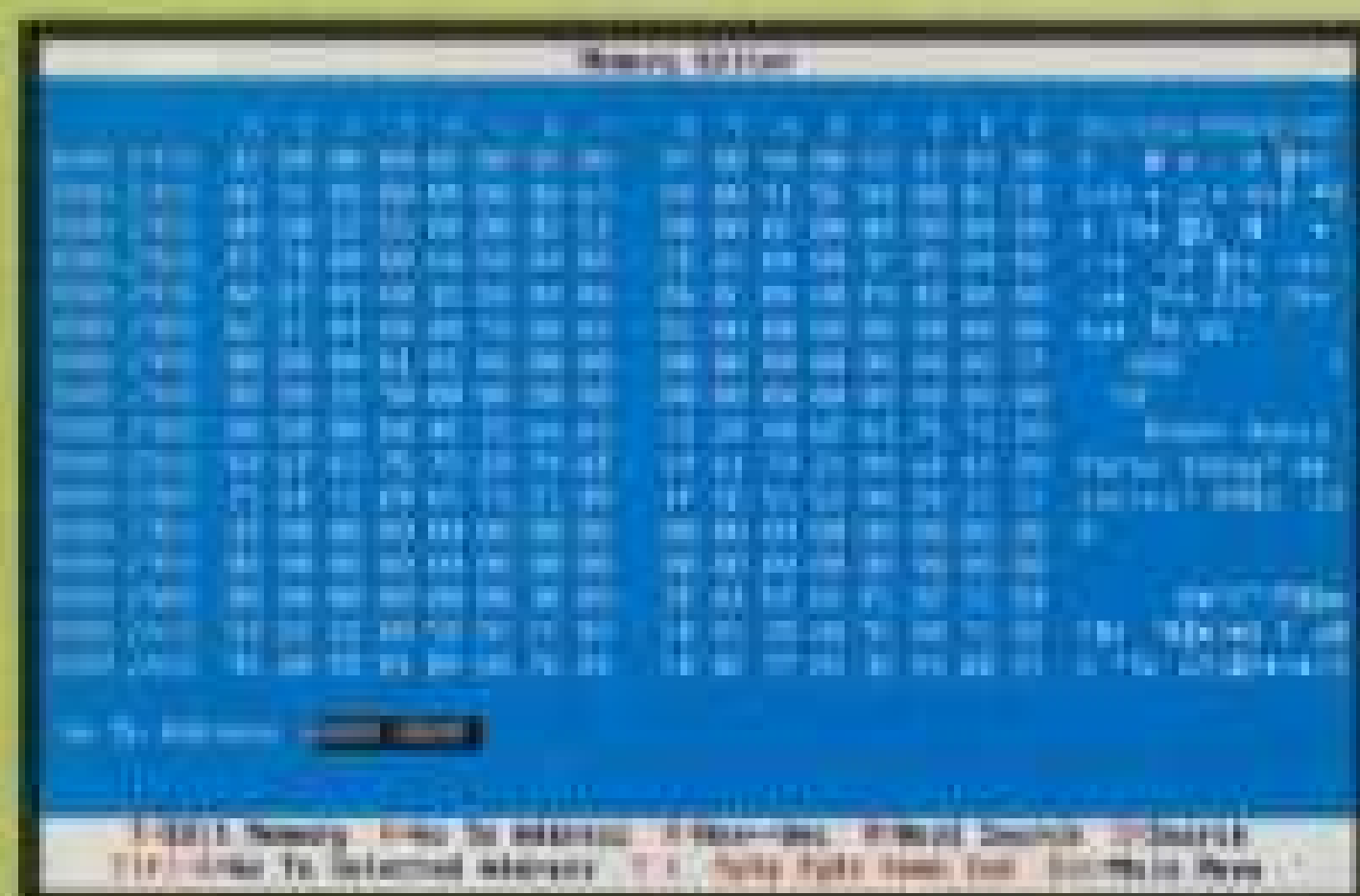
Co to robi? Pliki EXE są czasami pakowane, co zmniejsza ich objętość, potrafi przyspieszyć działanie i w dodatku - dobrze szyfruje. Unp radzi sobie z takimi plikami.

Po co mi to? W rozpakowanym EXEcu można znaleźć trochę ciekawych rzeczy: teksty na żywo (można pozmienić), kody do leveli, parametry dające nieśmiertelności itd. Starczy?

Przypominamy też, że część z wymienionych tu programów to shareware, co oznacza, że po określonym przez autora i podanym w plikach dokumentacyjnych czasie należy uiścić za nie autorowi stosowną (taż podaną) opłatę.

Planujemy wypuścić też następne dyski TS Shareware, nie umiemy jednak przewidzieć, kiedy. Piżcie, co chcielibyście na nich znaleźć - propozycje jak zwykle wnikiwie rozpatrzymy.

I jeszcze jedno. Zamówienia należy wysyłać na podany na kuponie adres. Zamówienia wysyłane na adres redakcji (a nie na adres w ramce) będą darte w opętanczym szale i NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Ponadto bardzo prosimy o czytelne wypełnianie kuponów. Na czym kończą



SMALL TOOLS

Co to jest? 2 małe narzędzia - "Amidecod" i "Break ARJ".

Co to robi? "Amidecod" znajduje hasło, jakim zabezpieczony jest setup komputera, albo i dostęp do niego. "Break ARJ" odgaduje metodą czołgową hasło, jakim zostało zabezpieczone archiwum stworzone przy pomocy ARJ.

Po co mi to? Pierwszy programik pozwoli Ci odgadnąć hasło do komputera Tatusia. Drugie - rozkodować pliki z rozebranymi panienkami, które trzyma tatuś.

Autorzy: BrkARJ - Anatoly Skoblov, Amidecod - Daniel Minder

SECRET BACKDOORS AND DEBUG CODES THE PROGRAMMERS DON'T WANT YOU TO KNOW ABOUT v.8.1

Co to jest? Mocna rzecz! TnT do 233 PC-towych gier.

Co to robi? Najpierw pokazuje ekran kaszy, a potem menu z tytułami produkcji. Po wybraniu - pokazują się Tipsy ewentualnie kody, co prawda w języdżu obcym, ale nie przesadzajmy.

Autor: Mike Zier

TRAINERS

Co to jest? Trainery do gier.

Co to robi? Trainer to krótki programik rezydentny, który zmienia zawartość pamięci tak, że gra staje się o wiele łatwiejsza. Na dysku znajdziesz trainery do 56 gier! Wśród nich są takie tytuły jak: "Quarantine", "Cannon Fodder", "TIE Fighter", "Detroit", "Al-Quadim" czy "Heimdall 2". Znalazły się tu też produkcje polskich hackerów, CSL-a i SBF Tenleya ze specjalnymi dedykacjami dla TS Shareware.

TABLICE DO "GAMES WIZARDA"

Co to jest? Kilka gotowych nieśmiertelności do "GW".

Co to robi? "GW" potrafi zapisać wyniki poszukiwań w specjalnych tablicach. Tutaj znajdziesz ich 4: do "Logically", "Speed Balla 2", "Xenocide" i "Happy Mahjonga".

Po co mi to? Zorientujesz się, jak takie tablice wyglądają, a na już rozgryzionych przykładach będziesz mógł

poeksperymentować. No i od razu masz pożytek z "Wizarda".

JAK ZAMAWIAĆ

Wypełnij kupon widoczny na tej stronie.

Na nasze konto wpłać przekazem 79.900,- zł (54.900,- zł za dyskietkę i kopiowanie oraz 25.000,- zł za wysyłkę).

Kupon i kopię odcinka przekaż wysyłaj na adres:

Wydawnictwo „Bajtek”
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa
z dopiskiem „TS Shareware”

Nasze konto:
Wydawnictwo „Bajtek”
470005-1834-131
Bank Agrobank S.A.
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

TOP SECRET Shareware - Zamówienie

imię i nazwisko (nazwa firmy)

adres: ulica, numer domu i numer mieszkania

kod pocztowy

miasto (miejscowość)

Zamawiam dyskietkę nr 1

BBS

+48(2) 6788783 24h

SysOp ma głos

To nie do wiary - ostatni miesiąc był niemalże nudny... Poza zwykłe porcje listów do przeczytania i odpowiedzi, poza kilkunastoma megabajtami przysłanych przez użytkowników programów i innych cudów, nie działało się właściwie nic. Udało mi się już skończyć wszystkie prace związane ze zmianą adresu, tak że BBS przez większość czasu chodzi sam, bez żadnych ingerencji z mojej strony.

Nie znaczy to, że nic się już nie da zrobić - na razie będę próbował usprawnić wymiany poczty, który trafia do nas jak na razie nieco okrutną drogą, co trwa trochę dłużej niżbym sobie tego życzył. Kiedy już dostaniemy większy twardy dysk (którego załatwienie ślimaczy się wprost okropnie, miałem już nawet dwa razy w ręku dyski 420 MB, niestety, jeden był zepsuty a drugi bardziej potrzebny gdzie indziej) zainstaluję w BBS-ie kilka dodatkowych gier. Jak na razie oprócz BRE (strategia) mamy do dyspozycji wyścigi koni (hazard). Ta druga gra w pewnym momencie zawiesiła BBS na kilkanaście go-

dzin (tyle czasu minęło zanim wróciłem do domu, domyśliłem się że coś jest nie tak i raciłam mały, czerwony guziczek), jednak udało się zlokalizować błąd, powiadomić o nim autora i podłączyć nową wersję gry do systemu.

Na jednej ze stron tego numeru Alex & Gawron opisują naszą pierwszą dyskietkę shareware. Większość jej zawartości znajduje się w BBS-ie (jak myślicie, skąd duet wziął pliki na dyskietkę?), choć nie są to rzeczy przysłane przez użytkowników, a głównie materiały, które nadeszły w ramach GamesNetu. GamesNet ma wkrótce ponownie ruszyć, na razie niestety stoi (od kilku miesięcy zresztą). Piszę o tym głównie dlatego, że załatwienie naszych następnych dyskietek shareware'owych w dużym stopniu zależy właśnie od ruszenia GN. Wśród rzeczy przysyłanych przez użytkowników niestety trudno znaleźć prawdziwe perełki, choć trafiają się rzeczy bardzo fajne i ciekawe, ostatnio głównie różne śmieszne małe gry.

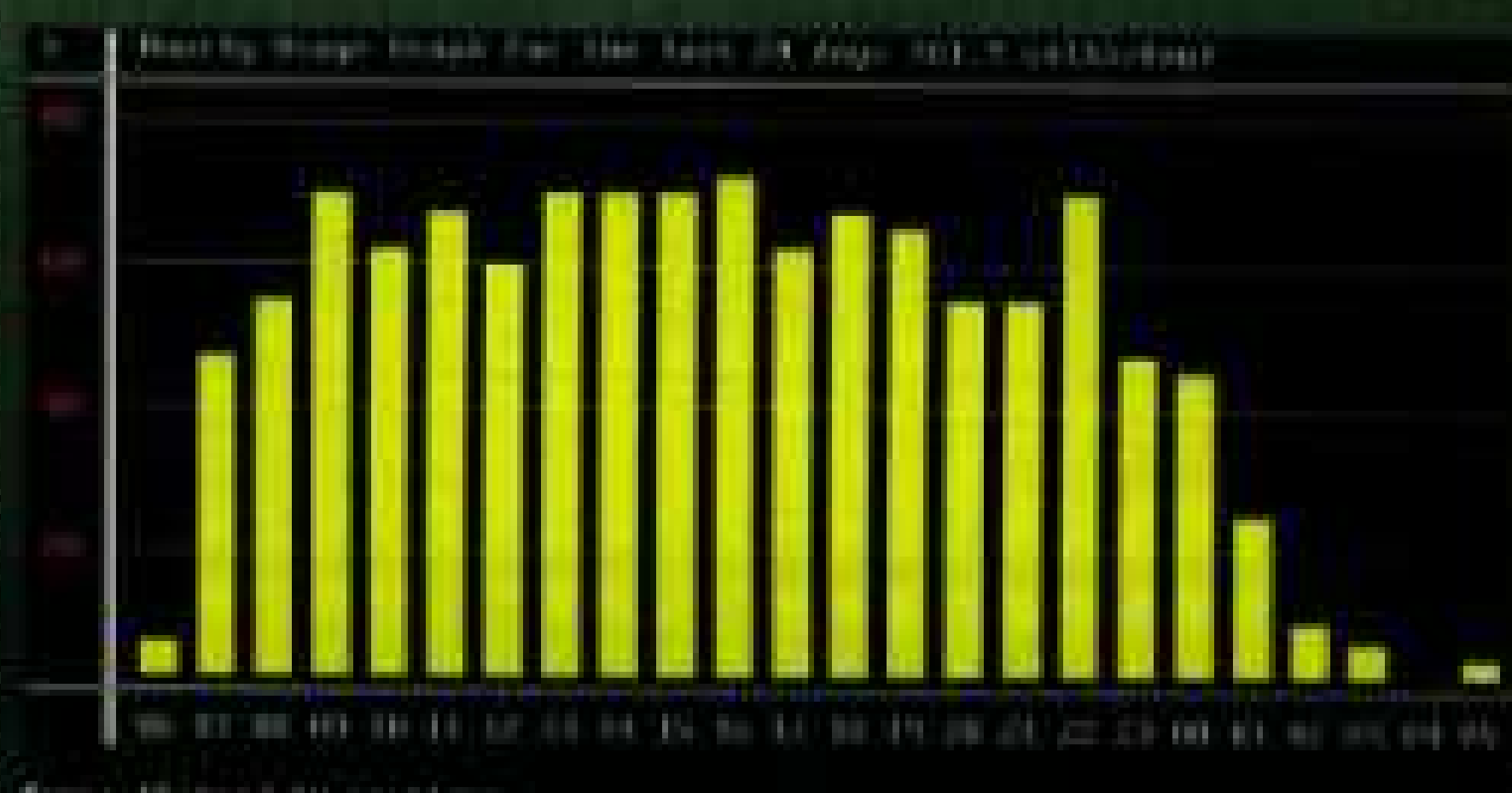
Od teraz (to znaczy od tego numeru) wprowadzamy pewną drob-

nią innowację - zanim Top Secret będzie się ukazywać w kioskach, będzie można z BBS-u ściągnąć programik zapowiadający numer - będzie w nim kilka screenów i kilka opisów, mających narobić Wam smaku. Z przyczyn technicznych zdecydowaliśmy, że w zapowiedziach znajdują się wyłącznie gry na peceta - jeżeli będziecie chcieli, żeby było inaczej, zmienię to. Plik ma około 200 kilobajów, więc nie polecam jego ściągnięcia właścicielom wolnych modemów, jednak większość naszych użytkowników dzwoni korzystając z modemów 14400 - dla nich jest to raptem dwie minuty, a plik nie będzie obciążać limitu. Przez krótką chwilę zastanawialiśmy się nad umieszczeniem zapowiedzi również na dyskietce shareware, ale zrezygnowali-

śmy z tego pomysłu - w końcu zapowiedź jest aktualna tylko przez kilka dni, a dyskietki będą w sprzedaży całymi miesiącami (a jak dobrze pojedzie i latami).

Na dzisiaj to tyle - jak napisałem na wstępie ostatni miesiąc był rutynowo nudny, co cieszy SysOp'a, który ma mało kłopotów i nie musi się denerwować że nie można się do niego dodzwonić, jednak martwi redaktora, który nie ma o czym pisać. Żeby nie lać zbędnej wody - kończę.

Wasz SysOp



Źródło: Długość... 30... 1988...

Loteria korespondentów

Witam, witam. Zdaje się, że rozdajemy już trzecią setkę książek ufundowanych przez wydawnictwo "Iskry" (w związku z licznymi protestami korespondentów, tym razem nie napiszę, kto z członków mojej rodziny jest jego czołem). Tym którzy czytają moje wypyny po raz pierwszy, przypominam, że:

- 1) Co miesiąc rozdajemy 30 książek.
- 2) Osoby mające otrzymać ww.

książki losowane są spośród wszystkich, którzy przysłali do naszej redakcji dowolną przesyłkę pocztową, byleby zawierała PEŁNY ADRES.

Książki rozdajemy przyzwoicie, bez żadnych nudziarstw. Tak więc: obie części "Encyklopedii Rocka", stanowiącej kompendium wiedzy o ww. tematyce; pięcioksiążkowy przygód Sokołowego Oka J. F. Coopera, a także wznowione właśnie dwie pierwsze części sagi "Amber" Zeleznego, które były wydane wcześniej w innym formacie, a teraz całkiem może ładnie wyglądać na półce.

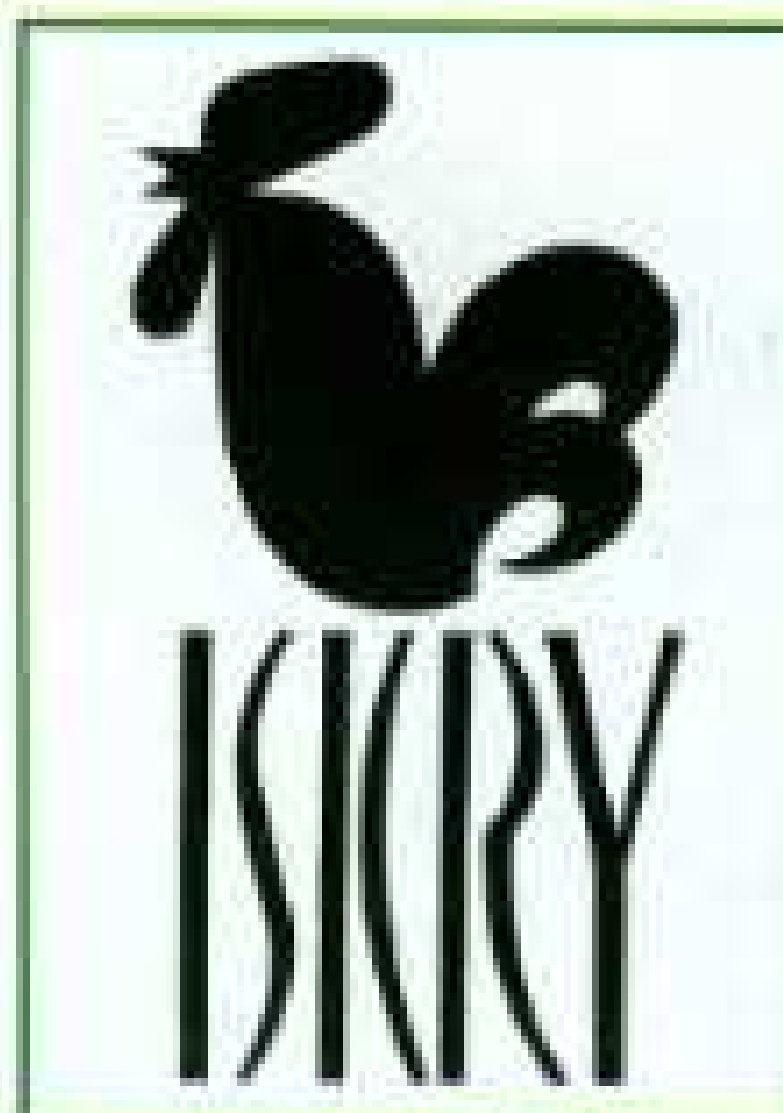
Na tym kończę, tradycyjnie uginając się pod ciężarem książek i już myśląc o niespodziance, którą "Iskry" wysyła naszym (czyli potencjalnym swoim) Czytelnikom na Gwiazdkę.

Red-Alex-Ja (Redakcja)

A oto lista zwycięzców:

Wojciech Król, Kielce; Artur Bednarek, Częstochowa; Wojciech Grzyb, Radom; Lukasz Kakuz, Białystok; Marcin Teleszko, Bierutów; Maciej Witman, Katowice; Rafał Sobczyński, Pruszcz Pomorski; Michał Jakubowski, Świecie; Grzegorz Kawa, Grodzisko; Remigiusz Karminski, Poznań; Lukasz Zimończyk, Rybnik - Kamień; Krzysztof Loslewski, Rumia; Rafał Krakiewicz, Warszawa; Wojciech Nożykowski, Kalisz; Michał Witkowski, Katowice; Przemysław Ogródowski, Kruszwica; Jacek Kowalski, Czernikowo; Jacek Szymański, Wrocław; Krzysztof Remiszewski, Czarna Białostocka; Wojtek Wielński, Konin;

Adam Trębski, Łódź; Tomasz Hetman, Racibórz; Maciek Sobański, Sieradz; Lukasz Mazurek, Chełm; Dariusz Dyrda, Brzeg; Piotr Konieczny, Katowice; Marek Zmuda, Trzebnica; Dawid Rusek, Brzeg Dolny; Lukasz Głowacz, Warszawa; Krzysztof Sianiewski, Olsztyn.



„KASZTEL (PC)”

KLUB UŻYTKOWNIKÓW PC

UDOSTĘPNIŁ SWĄ BIBLIOTEKĘ PROGRAMÓW GRATIS! SPRAWDŹ SAM...

Pakiet informacji po przesłaniu znaczka za 5.000,- zł

„KASZTEL (PC)”
ul. Wierzbowa 42
59-300 Lubin

Akcja promocyjna!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Reklama za darmo!!!!!!!!!!!!

TU WKLEJAĆ!

(za pomocą plastra-przylepca, gumki recepturki etc. wklej swoją reklamę)

(UWAGA! Zoszczędzasz także 1% VAT!)

SKLEP KOMPUTEROWY Z.P.H. "KOMMET"

ZAPRASZAMY!

PODL. PIĄT. 10-16 SOBOTA 10-14

Również sprzedaż wysyłkowa

ZPH KOMMET
04-690 Warszawa
ul. Mydlarska 2
DWORZEC CENTRALNY
PAW. 98, tel. 630-29-98

- Licencjonowane gry komputerowe PC & Amiga
- Duży wybór gier i programów CD na PC
- Programy edukacyjne PC & Amiga
- Programy magazynowe, finansowo-księgowe, biurowe
- Akcesoria: filtry, myszy, dyskietki
- Komputery PC: zestawy, podzespoły i części

KONCIK BEŚ KOMĘTAŻA (czyli dyskraficy wszystkich krajów itd...)

(czyli nie będzie Alex odpowiadał na wszystkie listy)

(czyli Naczelnicy nie będą na siebie odpowiedzialności) (pt. igli)



E. Kudachka



A wiecie, że komputer szkodzi? (Głównie na oczy.)
Wyobraźcie sobie, wychodzę rano z domu, patrzę i co widzę?.. Niebo jak w F-15! A jeszcze bez okularów to mam low detail. Zdziwiony, idę dalej w stronę budy. Ale jakos tak dziwnie dookota. I nagle szok! Odkryłem, że bloki (mieszkalne) są teksturowane! Nie to, se myślę, i zbliżam się do szkółki. Po drodze wschodzi słońce. Oczywiście renderowane w czasie rzeczywistym (chyba Falcon 030 coś takiego potrafi).
Potem dostałem w mordę i znośmaliałem.

Wasz czytelnik - Piotr Kątnik

Nowa wspaniała polska gra przygodowa KAJKO I KOKOSZ

Bohaterowie znanych komiksów w Twoim komputerze!

- zabawny scenariusz • efektowna, kolorowa grafika • mnóstwo animacji •

„Mieszkańcy Minutowa żyli dostatnio i spokojnie. Życie nie szczydziło im może drobnych kłopotów, lecz zawsze umiał sobie z nimi poradzić, często dzięki pomocy dzielnych wojów – Kajka i Kokosza. Lecz pewnego dnia pojawił się w grodzie Olbrzym, przysłały przez wodza zbójczy, Hege-mama. Ta wrota była początkiem poważnych kłopotów mieszkańców grodu...”

Co dzieło się dalej? Kup grę i sam zobacz!!!



rys. J. Chyba

Grę „Kajko i Kokosz” możesz kupić wysyłkowo płacąc przy odbiorze przesyłki.
Cena gry około 350 tys. zł (z VAT).
Komputery: Amiga (wszystkie modele); wkrótce PC VGA.
Zamówienia z TWOIM DOKŁADNYM ADRESEM
prosimy przysyłać na adres producenta.

SEVEN STARS
ul. Matejki 6
80-952 Gdańsk

Game Wizard

Amigowcy mają swojego Action Replaya i szczytują się nim, jakby to był ostatni cud świata (nie bez który zresztą, choć jak zwykle przesadzają). Zasada działania tego urządzenia jest na tyle prosta, że może się nim posługiwać średnio inteligentny szymbars. Przydałoby się mieć coś takiego na peckie.

Mam dwie dobre wiadomości (nawet, jeśli obie są cokolwiek nieswieże). Po pierwsze, jest Action Replay na PC - wprowadzić nie widziałem go jeszcze w Polsce, ale już od kilku miesięcy jest reklamowany w Anglii, gdzie kosztuje około 70 funtów. Cóż, cena nie na każdą kieszeń - chociaż niższa niż średniej karty dźwiękowej, dystans też niełatwy do pokonania. Do Londynu jest w końcu kawalek drogi. Może więc ta druga wiadomość - zamiast Action Replaya w wielu wypadkach wystarczy spełniająca te same funkcje program o nazwie Games Wizard (dostępny na naszej - nadchodzącej wielkimi krokami - dyskietce z shareware).

Jak i po co?

Założenia są bardzo proste - zwykle podczas gry mamy dostęp do informacji na temat liczby żyć, energii czy też amunicji. Ta informacja jest zapisana gdzieś w pamięci komputera. Zaczniemy więc wiedząc, że mamy np. siedem rakiet. Przeszukujemy całą pamięć i zapisujemy sobie gdzieś wszystkie adresy, pod którymi znaleźliśmy siedemki. Teraz strzelamy i szukamy, gdzie siedemka zamieniła się na szóstkę... Proste? Ja myślę. Ostatni etap to albo „zamrożenie” zawartości komórki pamięci (czyli pilnowanie, żeby nie uległa zmianie) albo wpisanie tam dowolnie dużej liczby rakiet. Od tego momentu latamy i strzelamy niczym się nie przemyślając.

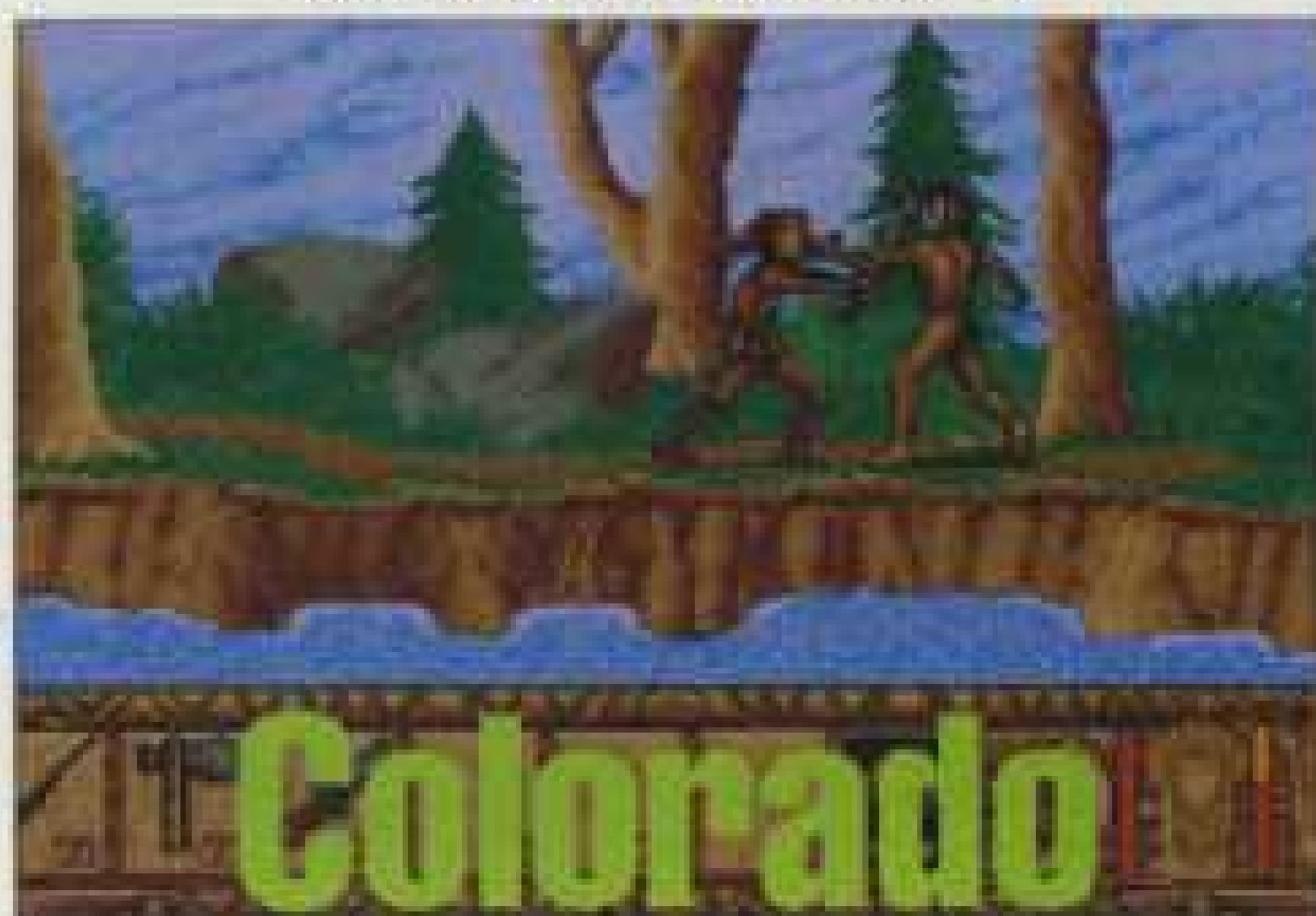
Jak się za to zabrać?

GW jest wyjątkowo prosty w obsłudze. Zaczniemy jednak od samego początku. Najpierw trzeba program i kilka dodatkowych plików skopiować do katalogu, w którym znajduje się gra, potem uruchomić Games Wizarda, a potem grę. Od tego momentu w każdej chwili możemy się odwołać do GW naciskając klawisz z odwróconym apostrofem i tyldą (na ogół na lewo od jedynki na klawiaturze). Wtedy na ekranie pojawi się główne menu, z którego w pierwszej chwili najistotniejsza jest opcja przeszukiwania pamięci. Jako przykład posłuży mi gra Hocus (też shareware) opisywana niedawno przez Alex'a. Jako młody adept sztuki czarnoksięskiej tażę sobie po zamczysku... Wszystko pięknie, ale co i rusz trafiam na jakieś paskudy, które utrudniają mi działanie zabierając energię. Na szczęście na

- Ale Bonanzall! - krzyknął Kopalny, gdy zobaczył przez moje ramie właśnie tę grę. - E! Co ty, to jakie starcie - powiedziałem lekko speszony. - Nic nadzwyczajnego.

Hmm!?! Chłopaki poszła siem na bok, teraz ja se zagram - powiedział Badzoy rozpychając się łokciami.

- Moment! Może jednak ja pierwszy - Naczelny wykonał się z podnóżka Badzoya. - Zamknij się, głuuuu... pssst! - Alex został powstrzymany w natarciu na mój komputer i wpełznięty pod stół do spółki przez Wiewióra i Kaczora. Gawron zastakował po cichu, wydłagając z pod nog foczających się przy PC dywanik. Sir Harszak w taktyczny sposób zbliżył się na czoło legionu rzymskiego i od razu przeszedł do zdecydowanej ofensywy. Niestety ten nagły i niespodziewany atak został odparty przez Emilusa, który chustając się na żyrandolu, ze śmiechem szaleńca strzelał na przemian raz zieloną raz czerwoną farbą w sprayu. Przez nie zamknięte drzwi zaprzęła Dobrochna



- Co to za Meksyk? Nie Meksyk, tylko Kolorado. - odpowiedziałem zainteresowanej spośród kłębiących się wokół nóg. Dalej dużą dozą sprytu, a przede wszystkim odwagi wydołstałem się na ze-

wnątrz i pognąłem do domu, aby doznać się z Wami refleksjami na temat tej fajnej gierki. A więc jest to przygodówka tematycznie traktująca o pewnym młodym zdolnym traperze rodem z Dzikiego Zachodu. Ten oto odważny mężczyzna musi odnaleźć legendarną kopalnię indiańską Pocahontas. Niestety droga do niej nie jest

łatwa i w jej trakcie trzeba wykonać kilka misji, na które składają się głównie odnajdywanie rzeczy i umieszczanie ich na miejscu przeznaczenia. W tych trudnych zmaganiach będą nam przeszkadzać wredni Apacze i niestety trzeba ich traktować przy pomocy strzelby marki "Sharp", tomahawka lub noża. Później dojdą jeszcze bomby (takie kulki z lontem), które można nabyć u McEgla w jego objazdowym sklepie. U tegoż zachęca kupca można zapatrzyć się również w leki, proch i ołów do strzelby oraz beczki prochu do wysadzania w powietrze, co popadnie i nie ucieknie. Nasz bohater ma za zadanie odnaleźć legendarną indiańską kopalnię złota Pocahontas, gdzie wykopuje się samorożki złota wielkości piędzi. Niestety ta przyjemność spółka go dopiero po przebyciu dalekiej drogi i wykonaniu trzech zadań. Zadanie pierwsze to odebranie Apaczom fałszy pokoju i oddanie jej wodzowi Indian Pueblo. W zamian za fałszy wodz da nam srebrną kulę, jedyną

skuteczną broń przeciw Aloni Wolf, czyli samotnemu wilkowi pilnującemu ostatniego przejścia. Drugie zadanie jest bardziej skomplikowane, gdyż należy oczyścić starą kopalnię złota z gangu Joe'go. Cała kopalnia jest opanowana przez złych górników. Po pokonaniu Bandzióra w najdalej na wschód wysuniętej komnacie zdobędziemy olbrzymi samorożek złota. Jest to cenna zdobycz, gdyż tylko za to można od objazdowego handlarza nabyć beczkę prochu. Trzecie i ostatnie zadanie to zwrócić porwanego przez orła syna wodza Cheyehów, za co otrzymamy od niego medalion odwagi, bez którego nie jesteśmy w stanie przejść przez ostatnie przejście. Teraz pozostało już tylko zatroszczyć się o własną przyszłość. Przez lodowe pustkowie walcząc z wilkami i nie tylko docieramy do samotnego wika, ale od czegoś srebrna kulą? Załadować broń, dwa roki do przodu i strzał z przykłęku w momencie, gdy wilk skacze Ci do gardła. Droga po niezmierzone bogactwa stoi otworem. Ostatniemu strażnikowi daj medalion i pozdrów go, strażnik zniknie, a Ty zdobędziesz to, co chciałeś. Wejście do Pocahontas stoi przed Tobą otworem.

DUCH SERCHI

skranie mam jej wskaźnik procentowy, patrzę więc ile jej jest, wywołuję Games Wizarda, wybieram opcję przeszukiwania pamięci (Memory Address Search) i podaję ile mam procent energii. Znasz, nie na razie nie chce się przyznać, twierdzi, że trzeba szukać dalej. Jak tak, to wracam do gry, na krótko, bo akurat stoję między takimi dwoma zielonymi smokami, które mnie porą z przewa i z lewa, dobrze, że zdążyłem przeczytać ile mi tej energii zostało. Jakbym nie zdążył też nie ma wielkiego problemu, bo mogą w każdej chwili obejrzeć, co się dzieje na ekranie (View Current Program Screen). Każę szukać dalej - i już. Jest (szczęśliwie) tylko jedna komórka w pamięci spełniająca oba warunki. Wybieram ją (najeżdżając podświetlenie i nadszkając enter po wybraniu opcji Result of Memory Address Search), przechodzę do tablicy adresów w pamięci (Table of Memory Locations) i każdą zamrażę jej stan (najpierw naciskam E, potem kilka razy enter, potem F). Bingo! Od tego momentu energii mi nie ubywa.

Po jakimś czasie mam dosyć, ale chcę zobaczyć następny poziom, tak z czystą ciekawości. Zaczynam grę od początku. Mam zero kryształów, potrzebnych do ukończenia poziomu, przeszukuję więc (podobnie jak poprzednio) pamięć w poszukiwaniu tego zera, znajduję jeden kryształ, przeszukuję pamięć w poszukiwaniu jedynek, znajduję następny kryształ, przeszukuję pamięć - i jest. Mam adres, pod którym prze-

chowywana jest informacja o liczbie znalezionych kryształów. Przechodzę do edytora zawartości pamięci (Edit Memory Contents), zmieniam (po szok do wybranego wcześniej adresu przez ctrl - G) liczbę kryształów na właściwą - i znajduję się na następnym poziomie. Prosto, łatwo i przyjemnie. Gdyby akcja była szybsza, mogłoby jeszcze wybrać opcję spowolnienia gry, co niestety już uratowało życie mniej sprawnym graczom.

Ćwiczenia praktyczne

Na początek jedna uwaga - o ile w przypadku Amigi można było podawać, co znajduje się pod jakim adresem, ze względu na organizację pamięci jest to nierealne, więc zajmę się tylko ogólnym opisem zasad postępowania, które w kilku przypadkach doprowadziły do sukcesu.

W niektórych grach jest tak prosto jak w Hocus - na przykład w Desert Strike. Wszystkie dane są zapisane topologicznie - liczba rakiet to liczba rakiet, stan pancernika też można zlokalizować bez problemu, choć trzeba poczekać z jego szukaniem do momentu, w którym będzie mniejszy od 255. Nie ma również problemu z paliwem. Mniej więcej tak samo było w Chaos Engine - wprawdzie nie udało się zlokalizować gotówki, ale już ilość energii żyłowej jest podana jak na tacy. Nic tylko grać i nie umierać.

Nieco gorzej jest w przypadku takiego Defend the Alarm. Podstawowy problem to brak prochu - bez którego ani nasz. Niestety, nie spo-



do go znaleźć, szukając gdzie jest zapisana jego ilość w funtach. Można jednak znaleźć liczbę strzałów z dział - zmienić ją, a potem nadmiarowy proch przenieść do zbrojowni. Tym sposobem można "wyprodukować" tyle prochu, że Meksyk nie będą spod niego widoczni.

Znacznie gorzej było z grą Sex Yacht, w której opryskując w kołci przedstawicieli płci pięknej doprowadza się do ich obnuzenia. Na ekranie widać kilkanaście wskaźników procentowych, mówiących o wynikach różnych rzutów, jednak ich zlokalizowanie nie jest łatwe. Mimo to - można sobie dać radę. Po wyrzuceniu kości należy podjąć decyzję, w jaki sposób wynik rzutu ma być zapisany - czy było to maksimum punktów czy sześć identycznych, czy kolejność... Odwołujemy się kilkakrotnie do Games Wizarda ustalając, w którym miejscu w pamięci zapisane są liczby oczek wyrzuczonych na kościach (są wszystkie razem, co szesnastokrotnie bajfów). Potem po wyrzuceniu kości wystar-

czy zmienić liczby oczek na takie jakie nam pasują, by uzyskiwać w każdej rozgrywce maksimum dostępnych punktów.

A naporze... Coż, naporze było z grą którą nazwy nie mogą sobie przypomnieć - nie udało się zrobić nic. Jedyne wskaźniki energii widoczny na ekranie miał tylko długociel - i nie sposób było ustalić czego właściwie szukać. Jest na to sposób - można Games Wizarda zarejestrować, co zwiększy jego możliwości, dodając inne strategie przeszukiwania pamięci i możliwość zaznaczania nie jednej komórki pamięci a kilku.

To już jednak nieco inna bajka, a na razie - radzę wszystkim spróbować. Jako że jest to shareware, spróbowanie nic nie kosztuje, a naprawdę warto. Program (gwu240.ar) jest na naszej dyskietce, a już od dłuższego czasu można go ściągnąć od nas z BBS-u (przypominam - Warszawa, 5788783, 24h)

Borek

Listy

Z KRZYSIEM K. NA POWAŻNIE

Atari i Commodore, komputery 8-bitowe upadają. Na Atari nie opisuje się gier, a na C-64 tak. Powód? Jesteście za C64. (...) Czy to ja jestem pier... raczej nawiedzony, czy Wy czujecie aż tak wielką niechęć do Atari, by rozgrywać z 10 tys. czytelników atarowców, jak wykazała ankieta, i tak wypadająca na niekorzyść Atari? Proszę o opublikowanie powyższego zdania w TS i "normalną" odpowiedź. (...) I napiszcie, że dalej mam Atari XL/XE, a ST sprzedaję.

Krzysz Kubiczko

Poważny list od Ciebie?! No trudno, tym bardziej, że poruszasz ważne problemy. Po pierwsze: naprawdę nie popieramy ani C-64, ani Ataraka. Żadnego sprzętu nie dyskryminujemy. Zresztą poprawia się: po dwóch numerach suszy w poprzednim był jakiś opis i galeria o Twoim ukochanym sprzęcie, w tym nic nie ma, ale w przyszłym na pewno coś będzie. Dlaczego mniej niż na C-64? Choćby z tak prozaicznej przyczyny, że nasza menażeria od Atari (Kaczor i Wiewiór) obija się bardziej od commodorowców. Ale: przekonaliś przy najmniej nas (czyli A&G) i spróbujemy ostro powalczyć o opisy na Ataraka. Sprzedaż maszyny 16-bitowej a utrzymanie 8-bit to gorzej niż głupota: to poważna cofnięcie się w rozwoju - uważaj, bo trafisz na ścianę i z gier pozostanie Ci "Chinczyk", a z użytkowników dobry i zewnętrzny. Na marginesie: człowiek, który miał do nas pisać opisy na ST, nie dość, że okazał się być agenturą konkurencji (poważnie!), to w dodatku się później nie zgłosił.

PROBLEM SERCIA

Obywatelu Naczelnym! Czy zdając sobie sprawę z tego rozumno-chitoniego faktu, że prowokacja użytkowników żelazem marki "Wiesia" może spowodować wzajemne wynajęcie pola bitewnego fanatykom Morocodasa i Sobiesława Z.? I gdzie tu strategia? A co gorsza, gdzie parking? Niechaj Sir Haszak bąknie wam co nieco o tym pod nosami (SYSTEM ALERT: jeśli pod nosem, to będzie mocno śmiesznie). SYSTEM HALTED)...

Ten list został wydrukowany na zintegrowanej klawiaturze z drukarką rozetkową. Jak nie wierzycie, to sprawdźcie w katalogu "Botanika XXI wieku." Nie jest to jednak Amstrad PCW, jeno ŁUCZNIK 1303. Tymże RESETEM kończą ten list (mg?). Sappuku, Harakiri, "C64" + "Amiga" + "Amiga".

Sercu

Wiel... List wygląda niezłe, jednak mamy pewne kłopoty ze zrozumieniem - prawdopodobnie pracujemy na zupełnie innych częstotliwościach niż mózgowych niż Sercu. Tak więc mamy: niemalże szkolne, zadanie dla Was; drodzy Czytelnicy, Piszcie w krótkich słowach, co autor miał

na myśli, tworząc powyższy list. Zwycięzca otrzyma tytuł "Internat Interpretera" i stanie się osobą, do której będziemy się zgłaszać z przyniesionymi przez współpracowników tekstami i dowodziwać się, o co właściwie w nich chodzi i jak je poprawiać.

WYMYŚL SOBIE ŚRÓDTYTUŁ

Wszyscy piszą do Was listy, a w nich was krytykują. Podziwiam Was za to. Nie dajcie się ZWARIOWAĆ. Wszyscy stali czytelnicy TS słuchając: PRZESTAŃCIE KRYTYKOWAĆ (...)

Mieszkam w Poznaniu. Wasze piśmo dochodzi do nas z opóźnieniem. Powiedzcie, kiedy wydajecie Top Secret (...)

Nie cenzurujcie tego listu oraz tego, co piszecie. PRECZ Z KOMUNĄ, Kóper

W żadnym razie! Krytyka jest okława i zabawna, pozwala zwalczyć strasy, w czasami bywa nawet konstruktywna, więc krytykujcie i bierzcie ile wiecie - to zawsze dobrze.

Kiedy wydajemy "TS" - to bardzo dobre pytanie, szefowie naszej firmy usłują na nie uzyskać odpowiedź już od dobrych dwóch lat. Zamiast "kiedy", odpowiedźmy więc "jak": cudem, zawsze cudem.

Rzeczywiście, czasem myślimy sobie, żeby przestać cenzurować, a zacząć sprawdzać, na razie zostaje po staremu.

PROBLEMY TECHNICZNE I TECHNOLOGICZNE

Mój adres (nie przysyłajcie bomb. Nie mieszczą się w skrzynce na listy) [- - - - - odcenzurowano, niech żyje prywatność, prywatka, prywatka i przyjaźń].

Piotr Rafałski

W tym stanie rzeczy wyślami bombę z adnotacją "Do ręki własnych", ewentualnie kilo magnesji z angielskim napisem "For your eyes only".

DOZWOLONE DO LAT OSIEM-NASTU

Mam 13 lat,

czy po ukończeniu 18-nastki będę mógł u was dostać pracę (to nie żart).

Patryk Kotwica

Wiek jest najmniej istotnym kryterium, żeby u nas pracować. Sami zaczęliśmy mając lat 17 (teraz, podobnie jak reszta redakcji oscylujemy koło 20, za wyjątkiem Naczelnego, który stoi już nad grobem, bo ma trzydziści parę wiosen), a historia zna przypadki (nieźle!) 12-stoletków. Zresztą i tak wszyscy zachowujemy się jak dzieci, a znane są nawet przypadki takich, co jakby właśnie wyszli z przedszkola lub nawet nigdy tam nie trafili.

NIEROZWIĄZANE PROBLEMY LUDZKOŚCI

Podobno dobrym lekarstwem na tzw. syndrom dnia następnego jest kwaśne mleko. I co wy na to?

Konewa

Po pierwsze, dzięki za szczegółowe omówienie zawartości TS. Innym proponujemy, że takie listy bardzo nam pomagają, mimo że nie piszemy o nich wiele. Jest chodzi o sposób, to wymyślili go już starożytni Egipcjanie, kwasząc mleko wieśbłądziej. Metoda ta nie jest jednak całkowicie pewna, biorąc pod uwagę, że faraonowie budowali piramidy, aby w ich zadziernym wnętrzu schować się przed wszelkimi hałacami, które dokuczały im właśnie wskutek wysłpowania owego syndromu. My oczekujemy na idee bardziej świeże, na miarę XXI wieku.

NASTĘPNY PROSZĘ

Wysyłam do was kilka szowinistycznych wierszyków



użytkowników innych komputerów.

„Stary Wosera!”
Kiedy widział Atarowca
nie udawał, że to owca
kopną w głupią twarzączkę,
a na głowie rozbił faszki
puść mu kilka dobrych ciosów
niech się uczy od kolosów
że Amiga dziś króluje
nad Atari wszak góruje
Joachim Rambo

Błeeeeeeeee...

WIELKA ORKIESTRA...?

Proponuję zbiorke pieniędzy na rzecz bohaterów narodu (A&G). Założcie bandę, która będzie zwalczać tyranów, chętnie do niej przystąpię. Pieniądże ze zbiórki wykorzystamy na zakup broni (palnej i nie tylko).

MXA

Genialna, doprawdy genialna idea, przyjacielu. O ile założenie bandy jest pomysłem śmiałym, ambitnym i wybiegającym w przyszłość, to właśnie zbierka PIENIĘDZY może stać się etapem początkowym, polem treningowym, miejscem prób... My zaś nie zapomnimy przysłać Ci kartki z Izraela, RPA lub najlepiej jakiejś spokojnej wyspy na Pacyfiku.

I NA KONIEC NORMALNIE

Od kilku numerów nie ma komiksu. Niech się LEYO tłumaczy!

Jonny T.

Leyo został w międzyczasie Panem Redaktorem Naczelnym Leyo i obecnie stara się zrobić z "Bajka" zupełnie nowe piśmo. Roboty ma mnóstwo, a efekty są całkiem fajne, więc na jego komiks nie ma co liczyć. Tworzymy własnymi siłami nowy komiks i na pewno będzie on równie czadowy, jak te stare, za które Leyo'wi bardzo dziękujemy.

WYCZYTANE ZUPEŁNIE GOZIE INDOZIEJ

Komentarz Własny

Wpadł nam w łapy numer 10 konkurencyjnego piśmika "G". Patrzymy w ichnie listy, a tutaj monit od konkurencyjnego piśmika "SS" wraz z odpowiedziami panów z "G", a tam: prawnicze, trzy odmienne wersje zdarzeń, wypaczenia prawdy, pojedynki, te rzeczy, jeszcze sądu brakuje. Panowie z obu piśm! Rozumujemy, że czasem trzeba trochę podgrzać atmosferę, ale bez przesady. Nie lepiej iść na piwo?

Na listy odpisywali A&G, godzina jest podobnie nieprzychylna, jak poprzednio (00.35), ale jutro piątek, czyli weekend, czyli taniec, hulanki i zawały, co chyba każdego podtrzymuje na duchu, a więc bez chwili przerwy przystępujemy do pisania listów.

A - Train / IBM PC
Wciśnij jednocześnie

Pegasus, Nintendo i inne

Locksmith

Ta gra to klasyczny przykład zabawy w złodziei i policjantów. Z tym, że "złodziej" ma dobre intencje, a policjanci strzegą niebezpiecznych tajemnic. Mamy miasteczko w postaci kilku domków. Domki to z kolei kilka pokoi z różnymi przedmiotami i z tym najważniejszym - sejfem.



Kierując postacią bohatera musimy unikać styczności ze strażnikami, bo ci strzelają bez ostrzeżenia. Bohater gry, zwany Kapitanem Jackiem, może też zbierać różne przedmioty. Zagarek dodaje czasu, a serduszką energii. Penetrując kolejne domki trzeba szukać sejfu i próbować go otworzyć. Szyfr stanowi logiczną łamigłówkę z przesuwanych kwadracików - w miarę grania coraz bardziej rozbudowana.

Gra ta nie jest żadną rewelacją, dlatego na pewno rozczarują wymagających graczy. Grafika na poziomie mocno podstawowym, postacie słabo animowane. Muzyczka średnia. Gra ta chyba miała w zamiarze



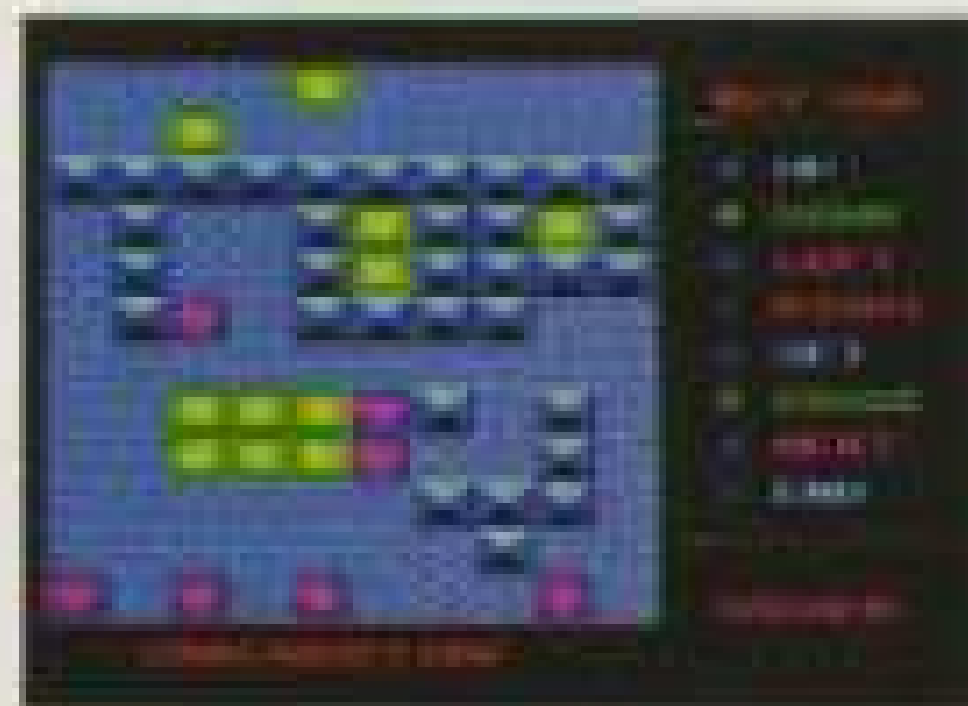
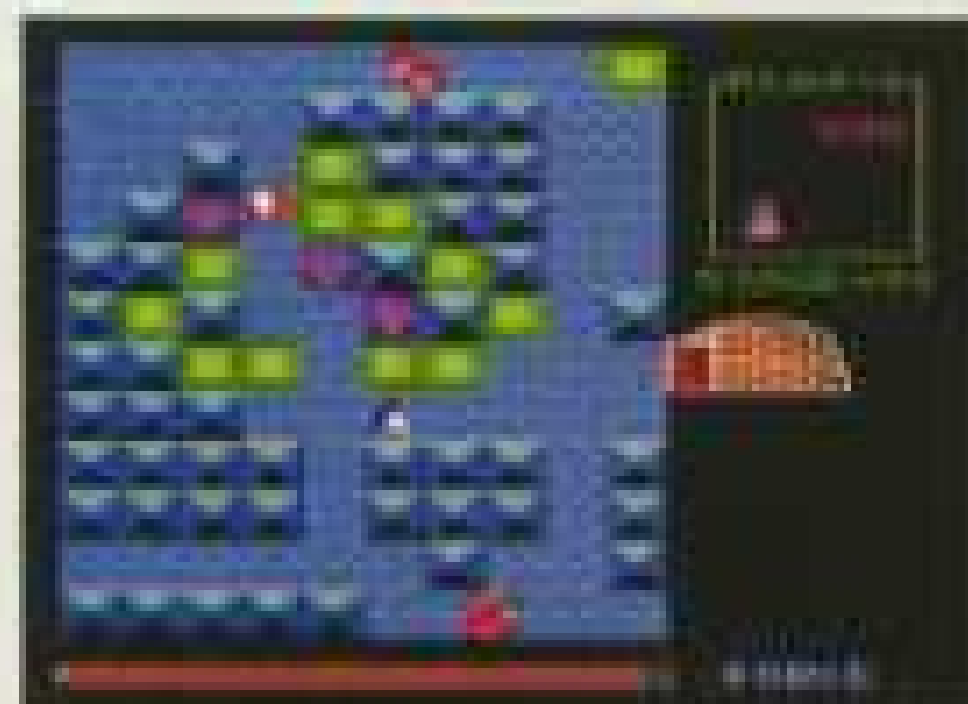
tylko intelektualne wyzwanie dla śmiałków, którzy w odpowiednio krótkim czasie potrafią układać układanki - przesuwanki.

OCENA: **✓✓**

Dystrybucja:
01-034 Warszawa, ul. Smocza 18
tel./fax: 38-05-02
tel: 38-05-69, 38-73-92

The Penguin and Seal

Pan Pingwin rywalizuje z pannami fokami o diamenty. Gra ta jest jakby pomieszaniem płynnego Pac - Mana z równie sławnym Boulder Dashem. Z tego pierwszego wzięto podział na kolejne plansze z przedmiotami wychodzącymi z kątów. Z drugiego (burdelasza) to, że trzeba przesuwac kamienie. Tak więc kierując pingwinem przesuwamy kostki lodu, fragmenty muru i diamenty. To właśnie te drogocenne kamyki są głównym zajęciem pingwinka. On je po prostu kolekcjonuje, czyli po prostu zbiera [ale mi się napisało]. Łapie się taki diament i ciągnie do lodowego skarbcia. Potem go się tam wpycha, leci po następny i gdy wpakuje się wszystkie, to hop na kolejny poziom. A poziomów jest za czterdzieści, sorry - dokładnie pięćdziesiąt (tak mi się rymnęło z tymi czterdziestoma). No



tak, a w czym tu trudność? A w tym, że uparte fokę (w dodatku wcale nie śpiewające) nie lubią pingwinów i próbują przeszkadzać naszemu bohaterowi. Każde zetknięcie z foką lub pochany przez nią kamieniem równa się (=) stracie życia. Ale na nie też można pchać to i owo, więc szanse na przeżycie zależne są - jak zwykle - od refleksu gracza.

Gra jest dosyć zabawna i wciągająca. Grafika, animacja i muzyka na poziomie standardowym. Interesująca jest opcja budowy własnej planszy i gra w dwie osoby.

OCENA: **✓✓✓**

Hell Fighter

O prostej, ta gra ma coś w rodzaju animowanego wstępu, wprowadzającego gracza w nastrój zabawy. Chodzi o to, że ambitny Szatan (kunda, nawet on ma haj - ambit) pozyskał kryształową kulę i rządzi światem. To znaczy, że na świecie panuje korupcja, no może to nie w tej grze, ale panuje chaos i potwory. Jedynym rozsądnym pozostaje superwyszkolony adept kung - fu. Kieruje nim gracz i musi uratować świat przed zagładą. Zawodnik coś tam umie karate - podskakuje, kopie i przywala, ale z diabelskimi mocami będzie musiał walczyć różnymi przedmiotami. Jak to w takich platformówkach - zręcznościówkach bywa, broni jest pod dostatkiem, różnorodnej i można ją często zmieniać. Dodatkowo magiczne kule w różnych kolorach, przydają supermocy.

Grafika jest bardzo urozmaicona, animacja D. K., muzyka na poziomie. Prawie wszystkie plansze są trudne i zawierają jakiś fajny pomysł (tak trzymać), a potwory zmieniają się jak w kalejdoskopie. Na zakończenie levelu oczywiście przeciwnik - mocarz. Ta gra oferuje więc wszystko to, czego można oczeki-

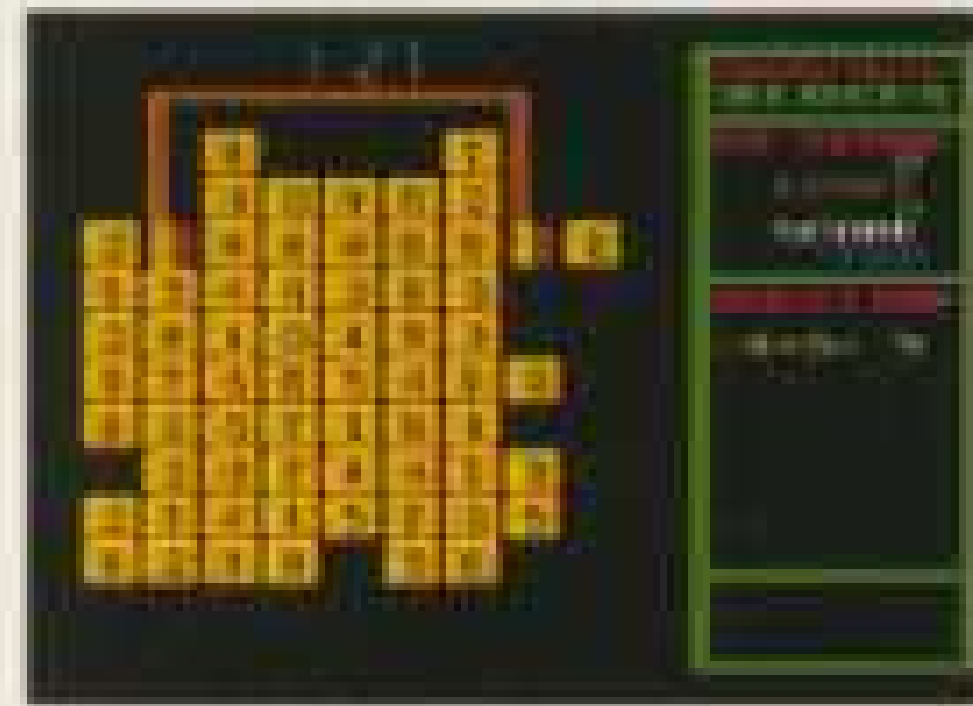


wać od konsolowej zręcznościówki. Zabawa 100% gwarantowana.

OCENA: **✓✓✓✓**

Magical Mathematics

Co to jest? To przecież nie jest gra. Chyba, że wszelkie rozrywki dające zabawę (nawet intelektualną) można nazwać grą... [ale bzdurstwa wypisują, nie?]



"Magiczna Matematyka" to cartridge zawierający zestaw pytań z matematyki. Podzielono je na pięć grup. I tak mamy dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie liczb całkowitych, to samo, ale z ułamkami, równania liniowe z jedną niewiadomą, zadania różne oraz bardziej rozrywkowy element - grę w matematyczne klocki.

Po wybraniu dziedziny z jakiej chcemy się sprawdzić, ujrzymy ekran podzielony na trzy główne części. Pierwszą stanowi miejsce, gdzie ukazuje się pytanie, drugą miejsce na naszą odpowiedź. Częścią trzecią jest narysowana klawiatura, pomagająca we wpisywaniu wyników. Dostajemy punkty, gdy prawidłowo odpowiemy na zadanie. Pytania są dosyć zróżnicowane, niektóre dobre nawet dla 7 - latka, ale inne mogą zagłęb i 16 - latka. Na odpowiedź mamy 2 minuty i jeśli nie w głowie, to gdzieś z boku, na karteczce powinniśmy wykonać obliczenia. Widać więc, że program ten pełni niejako funkcję testu lub egzaminatora. Matematyczne klocki są bardziej zabawowe i polegają na łączeniu cyfrowych kwadraczków tak, aby dawały wynik pewnego działania. Jak dla mnie, zabawa logiczna na 102!

Jeśli jesteście fanami matmy - kupcie ten cartridge. Jeśli nie, to... NAUCZYCIELU!!! (czytasz to?) o! masz naprawdę nowoczesne uzupełnienie lekcji matematyki - namów dyrektora na kupno.

OCENA: **✓✓✓✓✓**

BRrrr(zima tużtuż)@MBA

P. S. Zwróćcie uwagę, albo lepiej wspomnijcie o "Magical Mathematics" swojej pani od matmy...

Nowy PEGASUS

KONSOLOWY ŚWIAT

Rynek trochę się ustabilizował, zniknęły nielegalne kopie cartridge'ów, pojawiły się licencjonowane. Konsola Pegasus, (model MT-777DX) zdobyła sobie olbrzymią popularność dzięki niskiej cenie i powszechnej dostępności. Teraz pojawiła się w sklepach jego nowa odmiana, oznaczona jako PEGASUS IQ-502.

ukryte pod gumową kłapką. Znajdujące się na wierzchu konsoli przyciski POWER i RESET harmonizują z zastępującym starą dźwignię, przyciskiem EJECT. Dzięki niemu wymywanie cartridge'a jest o wiele łatwiejsze niż w starym modelu. Ach, jeśli jesteśmy już przy wkładaniu cartridge'a, nie wstawmy go przypadkiem odwrotnie. Każdy

Bardzo ważnym elementem, który pojawił się w nowym Pegasusie jest czerwona dioda sygnalizująca włączone zasilanie. Gdy się świeci, wiemy że konsola pracuje i nie można wtedy wymować ani włożyć do niej gier. Dzięki temu "światelku" zmniejsza się też ryzyko pozostawienia naszej zabawki np. włączonej na noc.

Nic nie zmieniło się, jeśli chodzi o tył konsoli - zdj. nr 3. Mamy tu (od lewej) gniazdo do podłączenia zasilacza, wyjście Audio, Video oraz wyjście antenowe.

Co więcej? W pudełku IQ-502 nie znajdziemy żadnej gry (dobrze Haszaku - już nie użyję słowa cart...), więc będziemy musieli zakupić oddzielnie jakiś tytuł. Oczywiście standard gier pozostaje bez zmian -

60-stykowe kasetki, które można kupić w prawie każdym sklepie telewizyjnym.

Komu polecam taką konsolę? Kto ma już MT-777DX, nie musi jej kupować. Nie prezentuje ona dużo więcej, poza zmianą wyglądu zewnętrznego i ustandaryzowaniem wtyczek do joysticków. Jeśli ktoś nie ma konsoli i pragnie kupić Pegasus, to omawiany tu model IQ-502 wydaje się rozsądnym zakupem.

Na zakończenie parę danych technicznych IQ-502: zasilanie: DC 9-10V, zasilacz w komplecie.

zużycie mocy: 4 waty
rozdzielczość ekranu: 256x240 punktów w 52 kolorach

tryb tekstowy: 32 znaki w 30 liniach

możliwość podłączenia: monitor, telewizor PAL, NTSC

gry: standard 60-pin Pegasus cartridge
wymiary: 220x165x65 mm
waga: 700 g

testował
Sam
BROMBA



Jakie są różnice w stosunku do "starej" wersji? Pierwszą widoczną różnicą jest wygląd zewnętrzny - patrz zdjęcia nr 1. IQ-502 jest nieco bardziej barykietowa, co zapewne miało podkreślić jej nowoczesny wygląd. W obudowie nie ma już wycięć na joysticki, bo kto je tam w ogóle wkładał? Podłączenie manetek jest z boku i już jako ustandaryzowane złącze. Rozwiesia ono na podłączenie normalnego joysticka, pistoletu lub joysticka. Właśnie - joystick znajdujący się na wyposażeniu IQ-502 jest jakby solidniejszy, większy i wygodniejszy w trzymaniu. Lewy i prawy są takie same, czyli posiadają przyciski START i SELECT (wymagane to jest przy niektórych grach).

Zmiana wyglądu zewnętrznego spowodowała, że obwód i złącze na cartridge zostały

cartridge (kasetka z grą - to dla mniej pojętych) ma ściśle krawędzie i trzeba je dopasować do kształtu otworu w konsoli. Niestety model IQ-502 nie zabezpiecza przed odwrotnym włożeniem cartridge'a (Haszaku - nie denerwujcie Cię powtarzanie tego spolszczonego cud-słowa? Jakiego spolszczonego? - Haszaku). Wolę nie myśleć, co się może stać gdy wsadzimy go odwrotnie, więc NIE PRÓBUJcie! Zdjęcie nr 2 przedstawia panel konsoli i prawidłowe włożenie cartridge'a.

Wieści ze świata grania

"DESERT STRIKE" to gra, która była przebojem na konsolę Sega Mega Drive, święciła triumfy na SNES-ie, a teraz dostępna jest już dla Game Boya. I to w dodatku w wersji umożliwiającej uzyskanie kolorów na nowym urządzeniu Nintendo - Super GB. Gra przedstawia wiele misji, które musi wykonać pilot bojowego helikoptera - strzelać, omijać, zbierać i bombardować. Extra niby-3D grafika i przyjemność zabawy stawiają tę grę w czołówce GB-gierek (tak przynajmniej twierdzą angielscy testerzy).

Opisywane niedawno "MICRO MACHINES" dla Pegasus (ja więc w wersji tożsamernej z NES) pojawiły się również w wydaniu dla Super Game Boya. Gra ta jest dosyć prosta i właściwie trudno wyjaśnić fenomen jej cudowności. Ot, jeżdżi się miniaturowymi pojazdami i tyle. Kto w to jednak zagra, ten będzie przekonany, że gra ta stanowi jeden z lepszych programów wyścigowych.

Uwaga: "SYNDICATE", jedna z lepszych pecetowych gier pojawiła się w wrześniu w wersji dla SNES. Firma Virgin pomyślała i sprawiła konsolarzom supernintendowym wspaniały prezent (za który trzeba oczywiście zapłacić). Gra wygląda dobrze, nic nie ujmując z zalet pierwowzorowi. Fabuła opowiada o tym, jak to w przyszłości zbrodnicze syndykaty wykańczają się nawzajem za pomocą cybernetycznych agentów. Akcja rozgrywa się na ulicach miast przyszłości, a wszystko ukazano z góry. Dużo detali, dobra animacja i w ogóle super.

Przypomnijmy, że z nowości w mordobiczach na SNES-a triumfuje "MORTAL KOMBAT II". Zachwyca on grafiką, dźwiękami i oczywiście ekstremalną dawką brutalności. Zwróćmy uwagę na fakt, że takie gry (określane jako "ultraviolent") są najostrzej krytykowane, nawet przez producentów, jednak są to tytuły najlepiej się sprzedające. Czyżby pęd do owocu zakazanego?

"BATTLETOADS DOUBLE DRAGON" to nowa gra wypuszczona przez Sony dla Super NES-a. W Anglii można ją kupić za 45 funtów, ale podobno nie warto. Sama gra jest kompilacją dwóch gier zawartych w tytule. Jak widać nie ma tam znaczka "S" czy czegoś, co logicznie uzupełniłoby tę nazwę. Sama zabawa jest trochę nielogiczna, jednak nie na tyle, aby gry tej nie zaliczono do klasycznych strzelaninko-nawałanek.

W Wielkiej Brytanii ogłoszono konkurs na najlepszego angielskiego gracza. Impreza sponsorowana jest przez sieć sklepów z grami pł. "Future Zone". Czterech lokalnych finalistów zmierzy się na targach Future Entertainment Show, które odbędą się (gdy to czytacie, to: odbyły się) pod koniec października w Londynie. Champion wygra multimedialnego peceta [dlaczego nie konsolę?] z dowolnie wybranymi pięcioma tytułami na CD. Pozostali będą otrzymywać po jednej nowej grze co miesiąc, aż przez rok. Ciekawostką jest to, że aby dostać się do półfinałów trzeba być dobrym w jedną z dwóch konsolowych gier: "Virtua Racing" dla Segi Mega Drive lub "Pinball Dreams" dla Super Nintendo.

6 października odbyła się konferencja prasowa zorganizowana przez Nintendo Entertainment Systems Poland, przedstawiciela firmy Nintendo na rynku polskim. Zaprezentowano na niej 32-bitowy cartridge do 16-bitowego SNES-a opracowany we współpracy z Silicon Graphics (za przykład możliwości cartridge'a posłużył Donkey Kong Country robiący wrażenie grafiką i dynamiką akcji), Super Game Boya z kolorowym ekranem oraz zapowiedziano na połowę przyszłego roku konsolę 64-bitową.

Na zakończenie: wszyscy SNES-owcy czekający na DOOM-a, czekajcie dalej. Na razie nic nie słyhać o postępach w produkcji. Czyżby przeliczono się z możliwościami konsoli? A może wydawcy czekają na okres wzmożonych przedświątecznych zakupów?

wieści zebrał BROMBA

Piwem i mieczem 10

- ... idziemy do Lasu Cieni. Ja tam żadnych babek zjadarek ani mamun się nie boję - Kopalny popatrzył na resztę władczym wzrokiem. Alex przygryzł własną brodę.

- A gule? - zapytał.

- Żadnych guli nie ma, strachy na lachy i trele morele. Powiedziałem już że nie boję się żadnych potworów.

- A smok? - znów zapytał Alex.

Kopalny poczerwieniał na twarzy i popatrzył na krasnoluda tak, jakby miał zaraz go zjeść na surowo bez dodatku pieprzu i soli.

- Zamknij się! Głupi jesteś i się czepiasz!

Alexowi ze zdumienia opadła szczęka i krążące w pobliżu muchy z radością zaczęły wlatywać do krasnoludzkiej rozdziawionej gęby. Drużyna ruszyła naprzód za Kopalnym, który szedł miotając dosadne przekleństwa na temat prowadzenia się matek krasnoludzkich. Za nimi wypluwając co bezszczerńsze muchy drepotał Alex. Gripa powoli posuwała do przodu i po całodziennym wędrówce stanęła przed ścianą lasu. Kopalny popatrzył na Alexa.

- To o tym zagajniku gadałeś? - wskazał w stronę bezkresnego lasu.

Alex ze spuszczoną głową zamruczał coś pod nosem i na tym wymiana grzeczności na ten dzień została zakończona. Drużyna dzielnych (?) awanturników rozłożyła się obozem pod drzewami, które miały im zapewnić ochronę przed ewentualnym deszczem. Kompania wystawiła nocną straż, gdyż okolica stała się nieprzyjemnie nieprzyjemna. Prócz wartowników wszyscy poszli spać. Alex z Bedem stanęli na pierwszej warcie.

- Ales fwysys? Cuh zwoni - powiedział troll rozglądając się nerwowo dookoła.

- Tto jija dddzdzwowoninie zęzębabami - odpowiedział zgodnie z prawdą Alex. Obydwaj nie spodziewali się, że z krzaków pod postacią stada zajaczków obserwuje obóz niejaki Borekusz.

- Karamba. Ależ odważny ten Kopalny. On nie boi się niczego.

Borekusz nie mógł wyjść z podziwu. Reszta nocy upłynęła w nerwowej atmosferze, gdyż okazało się, że dzwonienie zębami nie jest jedyną zdolnością Alexa. Nad ranem o samym świcie chłopaki zbrali się w sobie i ruszyli w dalszą drogę podbudowani bliskością celu, lecz jednocześnie okłapnięci z powodu otaczającego ich zewsząd nieprzyjemnie nieprzyjemnego lasu. Kiedy już wydawało się, iż nic

nie będzie niepokoić naszych bohaterów, Kopalny idący na czele pochodu zauważył jakiś bliżej nie sprecyzowany ruch w pobliżach jałowców. Pamiętając o opowieściach Alexa o tym miejscu poczuł, że coś zimną strużką spłynęło mu po karku, a wszystkie włosy na głowie zaczęły przyjmować pozycję pionową.

- Słuchajcie chłopaki. TAM COŚ SIĘ RUSZA - wysyczał po cichutku przez zaciśnięte zęby.

Alex spojrzał we wskazanym przez Kopalnego kierunku i poważnie zbladł. Troll popadł w stan nerwowy i zaczął trząść głową, aby zlokalizować to COŚ, co miało się TAM ruszać. Reszta drużyny zgodnym, zsynchronizowanym ruchem dobyła broni, a Wiewiórusz i Kaczoramiks ścisnęli mocniej kostury. W nagłe zapadłej ciszy dało się słyszeć ohydne odgłosy i spośród jałowców wynurzyły się pokręcone sylwetki guli. Cztery karykaturalne postacie okropnie miaskając i siakając zaczęły zbliżać się do sparaliżowanej strachem drużyny. Gdy potwory zbliżyły się na odległość kilku kroków do chłopaków dotarł smród, który zamieszał im w żołądkach niczym w skobkach.

Kopalny nie wytrzymał i z okrzykiem na ustach próbował ucieczki. Zawrócił na pięcie i położył się grzecznie pod drzewem, które jeszcze długo po tym drgało od połącznego uderzenia. Wiewiórusz uniósł ramiona, aby cisnąć zakłęcia, lecz niewyobrażalny odór ułożył go w trawie, a czarnoksiężnik pożegnał się z rzeczywistością przepięknym "wielorybkiem". Biady niczym sama śmierć Kaczoramika próbował opuścić miejsce walki na czworaka, a Alex zatkawszy nos jedną ręką drugą ścisnął mocniej swój topór i stanął na szeroko rozstawionych nogach. Emilusz z ciężkim berdysem w rękach staniał się na nogach, a jego woje piszczełi prawie z zachwytem na widok guli. Gule ryknęły strasznie i rzuciły się do ataku na naszą brygadę. Troll, który nie takie już zapaszki wachał w swoim awanturniczym życiu, również rycząc skoczył do przodu i zastawił sobą drużynę. Jego młot zatoczył półkole i trafił jednego z nich w głowę. Przegniła nielekką szyja nie wytrzymała takiego impetu ciosu i głowa potoczyła się po trawie pomiędzy drzewa. Gula jakby prąd poraził, najpierw zesztyniała, a potem padł na kolana i nieskoordynowanymi ruchami zaczął przeczesywać ziemię pazurami w poszu-

kiwaniu głowy. Bed nie przyglądał się tej scenie, gdyż właśnie w tej chwili cios jego broni wyekstrahował ramię drugiego napastnika. Ramię poleciało krótkim łukiem w kierunku drużyny. Pierwsze ciosy guli odbiły się od grubej skóry trolla nie czyniąc mu żadnej szkody. Gdy Alex w przyplwywie szału bitownego z dzikim rykiem, który przypominał odgłos nadlatującej kuli armatniej, runął na najbardziej wysuniętego w prawo przeciwnika i mocnym ciosem topora pozbawił go równowagi, troll trafił czwartego gula w plecy. Gul trafiony przez Beda wysypał się z wnętrzości na trawkę, po czym zebrał wszystko jednym ruchem w łapy i rzucił się do ucieczki. Alex jeszcze zdążył zadać trzy tegie ciosy zanim jego przeciwnik stracił oddech i oklapł niczym szmata. Drużyna otrząsnęła się z szoku i pozbiierała swój rynsztunek rozrzucany na placu boju, aby ruszyć w dalszą drogę. Od tej chwili wszyscy jak jeden mąż mieli się na baczności i pilnie lustrowali teren. Kiedy dzień się kończył kompania weszła na polanę, na której zobaczyli samotny kamienny budynek. Cały gmach zbudowany został z białego wapiennego kamienia, bóg wie skąd i w jaki sposób tu ściągniętego. Na zwieńczeniu dachu widniały otwory strzelnicze, ściany od p o l o w y w górę pokryte były płasko-rzeźbami przedstawiającymi zwierzęta fantastyczne. Od białości budowli odcinały się odrzwia wyciosane z czarnego marmuru. Portal domostwa był zwieńczony dwoma gryfami obróconymi do siebie przodem i stojącymi na tylnych łapach. Przednie łapy opierały na tarczy herbowej, na której dało się zauważyć wizerunek antaika piwnego. Alex przyglądał się znalezisku sceptycznie.

- Ciekawe, ki diabeł tu bywa?

- Może i diabeł, ale znak nad drzwiami ma

odjazdowy, co za tym idzie, napiłbym się piwa - oświadczył Kopalny i ruszył prosto do wejścia.

Emiliusz tak zadziwił się niebywałą odwagą Kopalnego, że sam na ochotnika poszedł na zwiad. Tymczasem nasz bohater doszedł do drzwi i pchnął je lekko. Tak jak się spodziewał uchyliły się bez problemu. Wszedł do środka i pierwszą rzeczą jaką mógł stwierdzić to to, że nie trafił na pewno do gospody. Pomieszczenie, w którym się znalazł, było dość obszerne. Na prawo i lewo znajdował się po dwa wyjścia zamknięte solidnymi drzwiami, a na wprost niego na środku stał stół z mocno poczerńiałego już drzewa. Sam w sobie stół nie byłby nadzwyczajny, ale to że przy nim siedziały cztery szkielety ludzkie nie należało do widoków codziennych. Kopalny wycofał się powolutku i potem biegiem wrócił do reszty drużyny. Pierwszy dostrzegł go Alex.

- Patrzcie jak pędzi. Pewnie zobaczył ducha.

- W tym momencie Kopalny do padł do nich i wylśnił.

- Ten domeczek z pewnością



Szu...wa...rek...
Szu...wa...rek...

nie jest tawerną, zajazdem, ani żadną inną speluną. Nikogo tam nie ma i tylko jakiś czterech gości okrutnie się zasiedziało. Nic tu po nas, lepiej się przeczajmy!

I ruszył bez zbędnych ceregieli w dalszą drogę. Reszta popatrzała na domek i wzruszywszy ramionami lub splunawszy za siebie poszła w ślady Kopalnego. Przenocowali w krzakach nieopodal tego miejsca, które tak spieszenie opuścili. A gdy tylko wstał świt znów nogi poniosły ich na spotkanie przygody. Jak się okazało nie musiały ich nieść daleko, bo przygoda czekała nad

pobliskim strumieniem płynącym w stronę moczarów. Gdy tylko drużyna dotarła do

tego miejsca, napotkała dziwną sytuację. W samym środku poloku stał młody mężczyzna po kolana w wodzie i pochylony z młotkiem w prawym ręku czatował na coś wpatrzony w jej łoni. Alex bardzo zainteresował się tym zjawiskiem i zawołał w kierunku moczającego nogi.

- Hej, dobry człowieku! Czego ty tam tak wypatrujesz!?

Moczający nogi wyprostował się gwałtownie i przyłożywszy palec wskazujący do ust wysyczał:

- Cicho być, bo mi wodnika spłoszycie.

- Szuwarka? - zapytał rezolutnie Kopalny.

- Pewnie, że Szuwarka! - zniecierpliwiał się jegomość, wzruszył ramionami i dodał - A kogóż by innego?

- No to chcieliśmy ci powiedzieć, że on siedzi gdzieś indziej - poinformował Alex.

- Tak tak. Na pewno teraz się czai w poloku i czeka na nas, palancik jeden!

Kopalny nie mógł sobie odmówić znieważenia wroga. - Alex

przerobił go na szaro i teraz drań poluje na nas. Gdybyś go przypadkiem spotkał, pozdrów go od Kopalnego i jego przyjaciół.

- Dobra, nie ma sprawy - odpowiedział nieznajomy chowając młotek.

- Hej, przyjacielu wodników, a w którą stronę to na trzęsawisko? - zapytał druid.

Nieznajomy podrapał się w głowę i po chwili wskazał ręką na południowy zachód.

- Tam - oznajmił i wylaź z poloku, aby wylać wodę z butów.

- Dzięki! - podziękował Kaczorami i drużyna ruszyła w dalszą drogę. Kiedy zapadał zmierzch grupa dotarła do granic lasu i przed nimi rozpostarły się moczary. Na brzegu trzęsawiska oczekiwał ich dżin czyszcząc sobie paznokcie Tonikiem. Po gorącym powitaniu i nie kończących się opowieściach o przygodach, jakie trafiły się drużynie, przygotowano się do noclegu. Wartę tym razem miał trzymać dżin. Rano po spokojnie przespanej nocy i po zjedzonym porannym posiłku zwanym śniadankiem, dżin poinformował drużynę o wynikach swojego zwiadu na moczarach.

- Latałem trochę na mocharach i widu i słyhu smoka. On est ohomny i pekny. Ah sa! ho wypatroszyć. Siedzi na samym sołku bahnica i est w doskonałej formie. Ume byłak ogem pohażyć i latać ak mohyl.

- No gadać jak do niego dotrzeć? - zniecierpliwiał się Kopalny, a reszta mu przytaknęła.

- Ohywyste na moim dyhanie mahiznym. - odparł dżin.

- No to nie ma co marudzić, ruszajmy w drogę! - rzucił propozycję nie do odrzucenia Alex. Kopalny podrapał się w czubek głowy i kombinował jak oddalić ten nałożony na niego przez kasztelaną obowiązek, ale nic mu do głowy nie przychodziło. Już po chwili krótkiej niczym walniecie morgensztemem drużyna unosiła się nad bagniskiem na magicznym dywanie. Dżin jak przystało na właściciela dywanu sterował jego lotem i po niecałej godzinie dolecieli do centrum trzęsawiska. Tu, jak opowiadał dżin, miał siedzieć smok. Wszyscy z zaciekawieniem przyglądali się okolicy i wypatrywali pomiędzy drzewami, czy aby nie widać gdzieś gada, który napisał tak wiele biedy okolicznym hodowcom rogacizny i świń. Kiedy drużyna na latającym dywanie dżina wylądowała na wyspie pośrodku bagniska. Dżin zwinął sprawnie swój pojazd, a dzielna kompania rozglądała się w tym czasie po

wyspie. Co prawda nasi bohaterowie samego smoka nie znaleźli, ale śladów świadczących o jego tutejszej obecności było bez liku. Na największy ze śladów trafił, a w zasadzie trafił w niego Wiewiórusz. Jako że poszukiwał znaków bytności smoka po niebie, przeto wdepnął w prawie półtorametrowy końcowy produkt przemiany materi. Po upewnieniu się, że smok pojawia się na wyspie pośród bagniska, drużyna rozglądała się za miejscem, w którym by mogła poczekać na moment powrotu smoka. Do dyspozycji załogi znalazł się rozłożysty dąb, lekko nadpalony od góry. Drugim miejscem, które ewentualnie nadawało się do tego celu były ruiny bardzo starej chaty rybackiej. Narada grupy była szybka i krótka. Czołową rolę w niej odegrał jak zwykle Kopalny.

- Ja tam nie mam żadnych problemów z wyborem miejsca, którym powinniśmy poczekać na tego gada. Tak czy inaczej musi tu przylecieć! - wywód Kopalnego przerwał rezolutnie Wiewiórusz.

- Powinniśmy poczekać na sąsiedniej wyspie!

Kopalny poczerwieniał na twarzy i popatrzył w stronę czarno-księżnika jak na parszywiejącego królika.

- Ty, Wiewiórusz, to się zamknij, bo jesteś głupi i na niczym się nie znasz, a w ogóle to idź się umyć, bo czuć od ciebie smokiem na kilometr. Bezdyskusyjnie poczekamy tu na smoka, a schowamy się o tam.

Kopalny wskazał w stronę...

Tak, tak, no i właśnie doszliśmy do historycznej chwili o której potomni będą wspominać i pisać książki, i kręcić filmy, i psuć sztuki teatralne, i chyba się zapędziłem. W każdym razie teraz wy macie pole do popisu, gdzie ukryta się drużyna? Odpowiedzi przyslijcie na... itd itp. Kochani Kopalny jest bardzo zawiedziony, gdyż imion dla smoka doszło do nas bardzo, bardzo mało, a konkretnie sztuk 1. W związku z tym liga ochrony zabytków każe powstrzymać się z wytypowaniem zwycięzcy i teraz nagrodą będzie tylko wydrukowanie naszym drukiem bez pochwały przed frontem redakcji. Mamy nadzieję, wciąż nie ustającą, że wreszcie znajdzie się jakiś bohater, który znajdzie imionko dla naszego gada. Pozdrawiam wszystkie nasze Czytelniczki, no i Czytelników. Do następnego piśmnia.

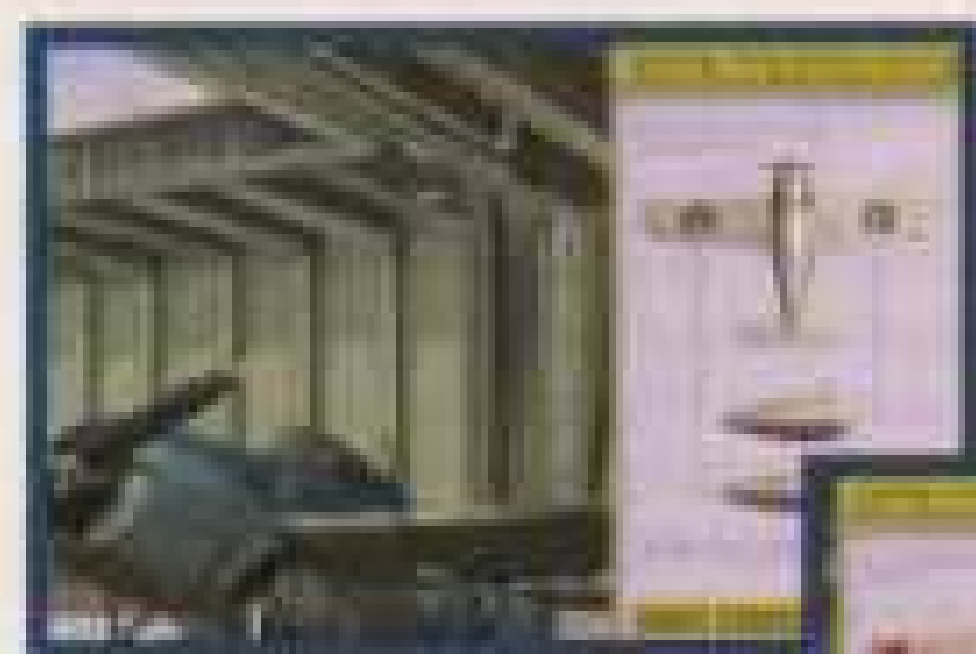


1942

Pacific Air War

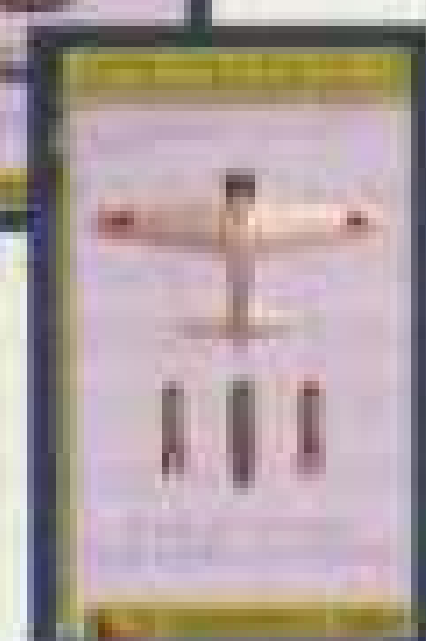


Na rozkołysanym pokładzie, w szarości przedawitu, obsługa ubrana w jaskraworóżowe kamizelki kręci się wokół zakotwiczonych samolotów. Co chwila leniwie poruszające się łopaty śmigieł zamieniają się w przejrzyste dyski, a silniki wyrzucając kłęby spalin ożywają z hukiem. Purpurowa flaga płynie na nok rej i lotniskowiec skręca na wiatr. Co chwilę ze stojących przede mną Korsarzy jeden kokuje na start, skrzydła rozkładają się, silnik wyje na najwyższych obrotach i maszyna błyskawicznie nabiera szybkości, by po chwili wzbic się w powietrze. Gdy pierwsza maszyna skręca nisko nad wodą, następna zajmuje jej miejsce na starcie. Po Korsarzach kolej na Heldivery. Maszyna obciążona bombami i zapasem paliwa przetacza się po wibrującym pokładzie gwałtownie nabierając szybkości. Po starcie skręcam w bok, by zrobić miejsce dla jeszcze dwóch Heldiverów, za którymi startują torpedowe Avengersy. Po uformowaniu szyku V bierzemy kurs na japońskie okręty.



Po Asach nad Pacyfikiem

Każdy miłośnik symulatorów lotniczych zna na pewno grę Aces of Pacific. Firma MicroProse wydała ostatnio grę Pacific Air War, której akcja jak się słusznie domyślasz rozgrywa się na Pacyfiku i rozpoczyna się w 1942 roku. Gra jest klasycznym symulatorem, chociaż w jednej z opcji dostępne są pewne elementy strategiczne. Elementy te to dowodzenie zespołem lotniskowców i prowadzenie operacji lotniczych polegających na: poszukiwaniu przeciwnika, niszczeniu jego samolotów, okrętów i baz lądowych oraz obronie własnych okrętów. Po nawiązaniu kontaktu z wrogiem przenosisz się za sterami samolotu i prowadzisz atak (aż do zniszczenia wszystkich samolotów Twojej formacji). Opcje dobrze znane z Asów Pacyfiku to kariera pilota i możliwość wykonania pojedynczej misji. Jeśli znużą Ci się misje historyczne, możesz zaprojektować własną. W jednej misji może uczestniczyć do 16 samolotów i 95 okrętów. Wśród dostępnych okrętów są między innymi



lotniskowce Kaga, Akagi, Yorktown oraz pancernik Yamato. Akcja może rozgrywać się na jednym z trzech obszarów: na Marianach, w okolicach Midway lub na południowo-zachodnim Pacyfiku. Tworzenie własnych misji możesz wykorzystać do treningu bombardowania i torpedowania, bo zadania te nie należą do łatwych. Okręty płyną pełną parą i trafiaenie torpedą lotniskowca (niewiele wolniejszego od niszczyciela) jest zadaniem dosyć trudnym.

Na początkowe cele ataku torpedowego doradzałbym trzy razy wolniejsze okręty transportowe. W czasie bitwy z lotniskowcami przeciwnika dobrym pomysłem może się okazać obserwowanie samolotów przeciwnika, bo zaoszczędzi Ci to nieco czasu na poszukiwanie celu dla Twoich samolotów bombowych i torpedowych. Bombardowanie okrętów jest łatwiejsze od ich torpedowania, poza tym, bombardowanie może zniszczyć pokład lotniskowca i dzięki temu w powietrzu będzie mniej maszyn wroga.

Kariera pilota

Możesz wybrać walkę w obronie demokracji, czyli Stanów

Zjednoczonych, lub honoru i cesarza, czyli Japonii. Rodzajów misji, w których możesz uczestniczyć jest sześć: Fighter Sweep - wymiatanie myśliwców (i nie tylko), Cap - patrol, Bomber Escort - eskorta bombowców, bombardowanie bazy (Bomb Base) lub okrętów nieprzyjaciela (Bomb Ship) i torpedowanie (Torpedo Ship). Niestety latając samolotami japońskimi nie możesz otrzymywać komunikatów radiowych z tej prostej przyczyny, że na japońskich samolotach radiostacja nie montowano z oszczędności (mniejsza waga maszyny). Pierwsze trzy rodzaje lotów przeznaczonych są dla amatorów strzelania do samolotów, natomiast reszta dla tych, którzy wolą zrzucić bomby lub torpedy. Przy torpedowaniu musisz lecieć bardzo nisko nad falami i niezbyt szybko, tak około 120 węzłów, w przeciwnym razie torpeda wybuchnie przy uderzeniu o wodę, a Twój samolot zabiera tylko jedną. Jeśli lataasz myśliwcem staraj się atakować od strony słońca z przewagą szybkości. Nawet myśliwce w tej grze mogą przenosić bomby o wadze od 100 funtów (japońskie 60 kg) i pięciocalowe rakietki niekierowane (myśliwce amerykańskie). Każdy myśliwiec może zabrać dodatkowe zbiorniki paliwa wydłużające zasięg lotu. Lepszy efekt daje kilka szybkich podejść niż jedno, a i e



z szybkością bliską
szybkości atakowane-
go celu - tylny strzelec
tylko czeka, aby ulep-
szyć silnik Twojego
samolotu. Wtedy lot
odbywa się tylko
w dół, a na tablicy
przyrządów i oszkle-
niu kabiny przybywa
kilka dziur. Możliwe,
że nawet szczęśliwie
wylądujesz na lotni-
skowcu, ale gdybyś
nie dołączył możesz

wodować - zejść nad fale, wypuść
klapy i czekać aż samolot przepad-
nie (prędkość spadnie poniżej 100
węzłów). Jeśli będziesz na wyso-
kości mniejszej niż 50 stóp w za-
leżności od tego jak Ci się udał ten
manewr, będziesz uratowany,
pojmany przez nieprzyja-
ciela lub zabity. Wo-
dowanie będzie
traktowane

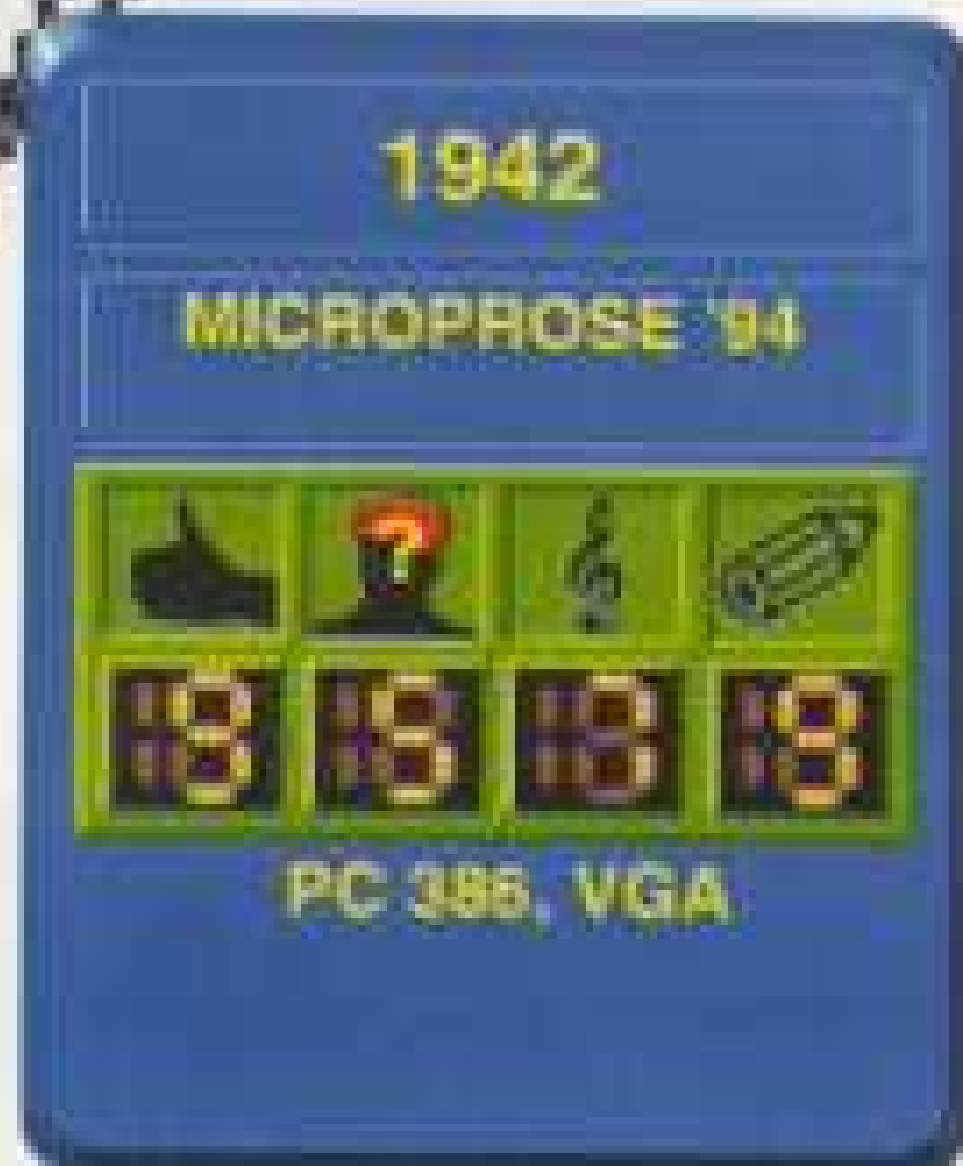


tak jak skok na spado-
chronie. I tu jedna rada - nie mo-
żesz wyskoczyć z samolotu, który
spada w korkociagu (obracając się
wokół osi). Jeśli masz kłopoty
z manewrami możesz się nauczyć
jak je wykonywać od autopilota,
ale tylko w misjach treningowych.
Po włączeniu autopilota komputer
wystartuje za Ciebie, wylądować lub
zbombarduje cel.

Realizm, samoloty i okręty
W czasie lotu możesz zmienić
ilość wyświetlanych detali samo-
lotów, okrętów, fal, terenu, nieba,
gwiazd, wybuchów i fontann wody.
Realizm lotu jest całkiem dobry:
poniżej 100 węzłów samolot zdradza
tendencje do lotu zdecydowa-
nie w dół, klapy nie dają się wysu-
wać przy zbyt dużej szybkości,
a przy zbyt szybkim nurkowaniu
pozbywasz się skrzydeł, wcześniej
jednak samolot ostrzega o tej



możliwości rosnącymi drganiem.
Właśnie, samolot. Musisz go obej-
rzeć z zewnątrz, bo to jest chyba
najlepsza rzecz w tej grze. Mo-
żesz obejrzeć dokładnie cały sa-
molot od podwieszonych rakiet
i bomb zaczynając, a na maszcie
anteny radiowej kończąc. Nie bę-
dziesz mógł, co prawda, policzyć
nitów na płacie, ale zobaczysz
okopcenia w okolicy luf karabinów
oraz wyłotów spalin z silnika i linie
podziału blach na skrzydłach i ka-
dłubie. Typów samolotów jakie
możesz spotkać w powietrzu w tej
grze jest szesnaście, z czego pięć
japońskich. Myśliwce, które mo-
żesz pilotować to Mitsubishi A6M2
Zero oraz trzy myśliwce amery-
kańskie (m. in. najlepszy w czasie
wojny na Pacyfiku F4U Corsair).
Bombowce, za sterami których
mogą zasiąść amatorzy nieco wó-
lniejszych wycieczek po niebie to
Aichi D3A2 Val, Nakajima B5N2
Kate i cztery bombowce amery-
kańskie. Wśród nich jest zna-
ny z bitwy o Midway bomb-
owiec Douglas TBD De-
vastator (z 41 trzyosobo-
wych załóg biorących
udział w ataku uratował
się... jeden pilot), które-
go nie polecałbym pilotom
ceniącym długi żywot. Nie polecał-
bym też latania myśliwcem Zero,
który w odróżnieniu od myśliwców
amerykańskich nie posiadał opan-
cerzenia, czemu zawdzięczał do-
skoną zwrotność. Do tej pory
w momencie uruchomienia silnika
łopaty śmigła zamieniały się
w przejrzysty dysk, teraz rusza po-
wół, i nim nabierze dużej szybko-
ści, silnik strzela kłębam dymu
(czyli jak w rzeczywistości). Ale
czy można wymyślić coś nowego
w strzelaniu z karabinów i działek
pokładowych? Ależ oczywiście,
przecież proch strzelniczy przy
spalaniu wytwarza dym, więc ma-
my małe obłoczki powstające przy
każdym strzale. Ale to jeszcze nic,
przecież pociski podlegają oporo-
wi powietrza i grawitacji, więc nie
dziw się, że seria, którą postawi-
łeś w kierunku japońskiego bombow-
ca przeszła ładnych parę metrów



pod nim mimo, że leci on cały
czas prosto jak po sznurku i jest
w samym środku celownika. Inne
elementy, które czynią lot bardziej
realistycznym to cztery rodzaje za-
chmurzenia nieba (od czystego
błękitu do całkowitego zachmurze-
nia) i efekt cienia rzucanego przez
chmurę. Niestety samoloty nie ma-
ją cieni, co utrudnia lot na małej
wysokości. Możesz oczywiście
ustawić takie elementy jak oślepie-
nie słońcem, realizm lotu, stopień
wyszkolenia pilotów przeciwnika,
liczbę dostępnej amunicji oraz
przeciwdziałanie atakowanych
okrętów.

Ogólne wrażenie
Pacific Air War jest kolejnym po
F-14 Fleet Defender symulatorem
lotniczym wydanym przez firmę
MicroProse, w którym lataasz sa-
molotami lotnictwa morskiego. Na
początku gry możesz obejrzeć film
z ataku japońskich samolotów tor-
pedowych Kate (jeśli już Ci się
znudzi, możesz go skasować).
Gra odznacza się bardzo reali-
stycznym przedstawieniem
wszystkich obiektów na wodzie,
łądzie i w powietrzu, a latać mo-
żesz o każdej porze dnia i nocy.
Bardzo efektownie zostały przed-

stawione takie elementy jak strze-
lanie, uruchamianie silnika, chło-
wanie podwozia oraz efekty wywo-
lane trafieniem pocisków w ziemię,
wodę lub cel (fontanny wody lub
ziemi, sypiące się rupiecie). Nie
doszukałem się niestety piaszczy-
stej plaży jaką widziałem w Strike
Commanderze, ale takiej dokład-
ności samolotów nie ma nawet
w nim. Autorzy nie ustrzegli się kil-
ku błędów (pociski wylatują znad
skrzydeł Korsarza, ale jak ktoś ma
takie skrzydła...). Na uwagę zasłu-
guje to, że komputerowa obrona
lotniskowców nie jest nieomylna
i czasami "perze" po wodzie. Jed-
yną niedogodnością na jaką na-
trafiłem była dość mała liczba ty-
pów samolotów, jakie można spo-
tkać w powietrzu, szczególnie ja-
pońskich. Element strategiczny,
dowodzenia zespołem, powoduje,
że powodzenie każdej następnej
misji jest uwarunkowane wykona-
niem zadania przez poprzedni ze-
spół samolotów.

Crazy Pilot jr.





Multimedia i nie tylko!

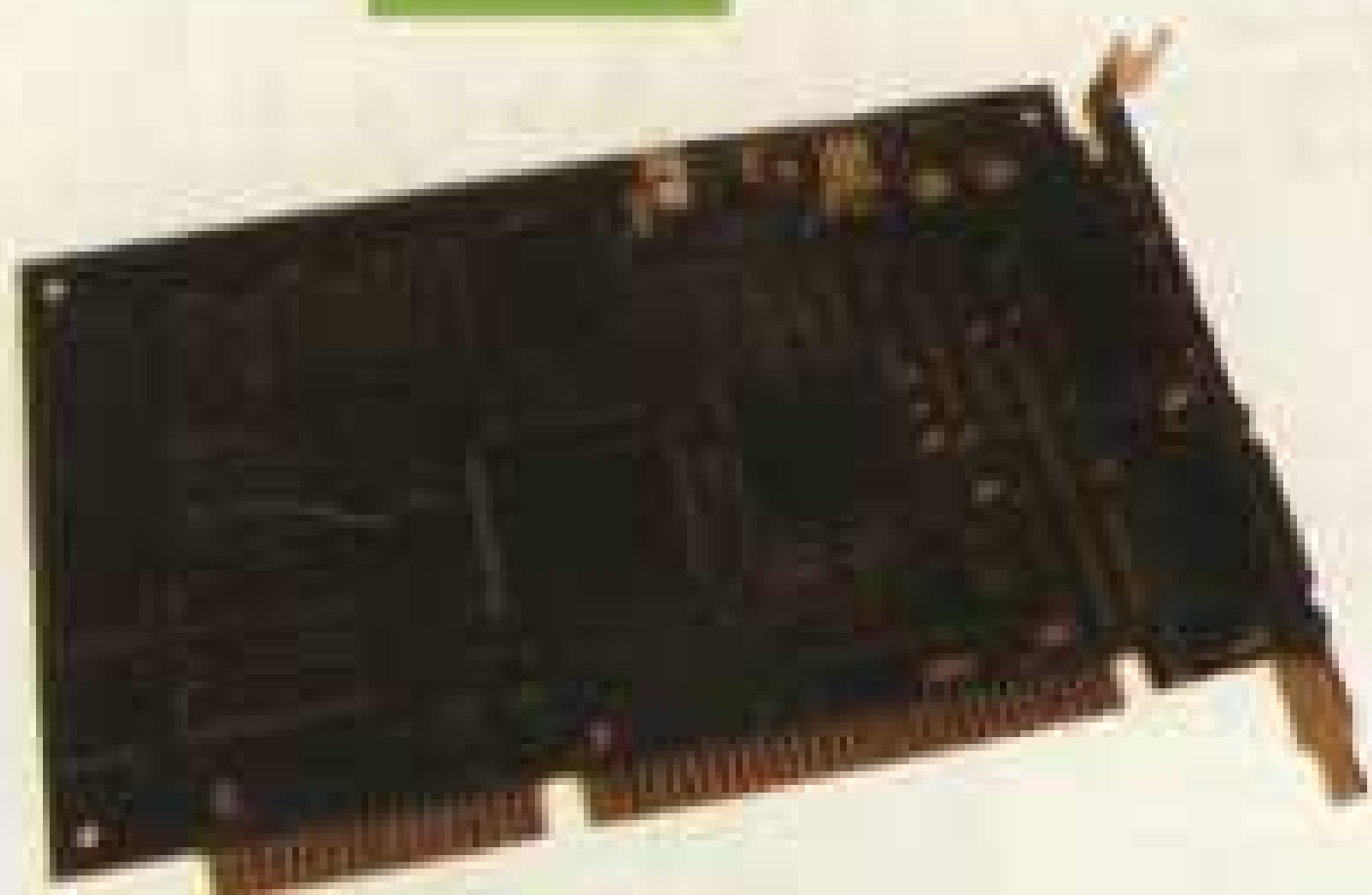


Nasza oferta to:

- szeroki wybór joysticków,
- głośniki komputerowe,
- karty video i karty muzyczne,
- napędy CD-ROM oraz duży wybór płyt CD,
- skanery i myszki.



Gdańsk:	ARTICA	470-262
	AMICOMM	313-338
Katowice:	BASTA	517-792
	GEPARD	596-983
Kraków:	JOY-COMPUTER	366-866
Łódź:	ARETE	863-756
	MIKRO	463-790
Opole:	AR_WAL	746-443
Poznań:	BI&K COMPUTER	320-849
	DEMAX	524-251
Tychy:	VIDEOBIT	276-975



TO MIEJSCE CZEKA NA TWOJĄ FIRMĘ



MULTI-STYK
 04-088 Warszawa
 ul. Majdańska 9
 tel./fax (0-22) 103-299



Datalux

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową. Informacje i katalog po przysłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem